■ Xbox 360销量突破250万台！目前在慎重考虑向中国市场的进出！■ 索尼、狮门蓝光电影5月23日发售！蓝光播放器零售价999美元！

优惠价￥4.80元
1 LeveL
2006.3B
游戏/网络/音乐互动志

特稿
# 盛名之下
——写在《最终幻想XII》发售之前

## UpGuide
PS2/天下人
PS2/黑煞
NDS/圣剑传说DS 玛娜之子
PSP/女神侧身像 蕾娜斯

## levelup私房话
分手后能否再做朋友?

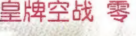
## 烈舞阿婆
UP TEAM文学组招贤，
我们的口号：扫荡全区！

## Web Show
漂亮女孩与普通女孩的区别
机战罗曼史——你看到时代的泪水了吗?

## 动漫游
刀刀传奇
画漫画的铃子

## 美优馆
酒井彩名

## Game Express
最终幻想XII
女神侧身像2 希尔梅丽雅
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说
皇牌空战 零 贝尔肯战役



特别录制的音乐和游戏对白！

01 Dreaming my way home（《银河游侠》Ending）/ 02 Redemption（《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》主题曲）
03 Amazing（《死或生4》海伦娜Ending）/ 04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）
05 Eyes On Me（《最终幻想VIII》主题曲）/ 06 Amarantine（欧美流行推荐）
07 冲动（日韩流行推荐）/ 08 游戏对白赏析（《波斯王子 王者无双》）
09 Kiss me good-bye（《最终幻想XII》插曲）

levelup.cn的网虫们，各位玩友，在网友的大力支持和网站编辑们的精心准备下，levelup.cn的平面媒体——《levelup 游戏城寨》终于正式出刊啦！这是一本由广大网友作主的杂志，每期将收录专门制作的游戏速报、快速攻略、网络文摘、网友发言评论。这里是一些levelup网友在出刊之前对《levelup 游戏城寨》的评论——其实也不算是评论，只是大家来凑个热闹，突然想到选一些刊登在这里，算是个“首发纪念”吧！

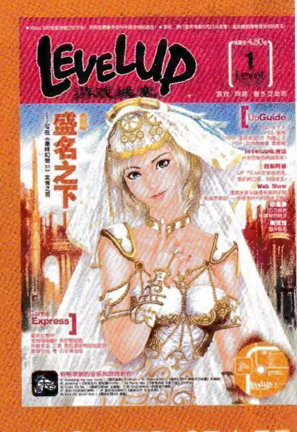
沙发。
——**FreeWind**
看来又要每月多花点钱了……
——**fan**
不买不厚道……偶要订全年的……
——**神的遗愿**
极品啊。
——**圣一**
胜负师携胜嫂前来祝贺！黑卡路、风间仁等几位兄弟，接下来可够你们忙的，希望还有机会一起吃火锅！
——**胜负师**
留名……
——**shit**
315发售是不是有点……嗯？胜哥你说呢？
——**天使铃兰**
本王也看好此刊物。
——**拿破仑**

部分内容和封面我似乎已经预览过了……希望还能有所调整啦～
——**bluemary**
虽然是创刊号，也支持一个。但不怎么期待。唯一值得期待的也就是那张盘里的东西了。
——**Zero013**
我想中奖……不过应该不会中的……
——**gbatables**
今天在学校和亲戚家忙活了一天，我回来了……希望能在这块不大不小的城市上买到。不想中奖那是假的，下午买《游戏·人》遇到扒手的人路过，结果书没买，多走了一个车站搭车。
——**真无双の乱舞**
OK，听你的，别谈钱，伤感情。（Re > gbatales ：买不到的话我给你寄……）
——**八神**
就等于两瓶百事……支持。
——**wangyuesong**

绝对不收你钱……你每个月送我一张Z版的PSP游戏就可以乐……（Re > 八神：OK，听你的，别谈钱，伤感情。）
——**gbatables**
进来支持下。PS：UT的人应该一人送一本……
——**bobxu**
终于来了，偶竟然来的这么晚。希望到时能邮购，不然我家这小村子肯定买不到……
——**迁徙的鱼**
希望不是直接照搬levelup.cn上的内容~~~
——**Snakexcw**
女优？私房话？
——**czk11**
只能在道义上支持，物质上实在没有这个钱啊……
——**冥界舞者**
价格绝对是其次，关键要是精品。如果能出一本抱在手上翻一个小时也翻不完，那就GOOD了。
——**maqian**

http://bbs.levelup.cn

01 Dreaming my way home（《银河游侠》Ending）
02 Redemption（《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》主题曲）
03 Amazing（《死或生4》海伦娜Ending）
04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）
05 Eyes On Me（《最终幻想VIII》主题曲）
06 Amarantine（欧美流行推荐）
07 冲动（日韩流行推荐）
08 游戏对白赏析（《波斯王子 王者无双》）
09 Kiss me good-bye（《最终幻想XII》插曲）




COVER STAFF
封面:最终幻想XII 艾雪
ILLUSTRATIONS:Kazuya

总第1期/2006.3B
Level 1

# CONTENTS
# 目录

策划：levelup.cn
制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
邮编：730010


## 新闻
风速报道 2
新闻简报 6
业界传闻 6

## Game Express
PS2 最终幻想XII 8
PS2 女神侧身像2 希尔梅丽雅 10
PS2 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 11
PS2 皇牌空战 零 贝尔肯战役 11
PS2 少年杨格斯 不可思议的迷宫 12
PS2 绝体绝命都市2 被冰封的记忆 12

## Up Guide
PS2 天下人 13
NDS 圣剑传说DS 玛娜之子 14
PSP 女神侧身像 蕾娜斯 16
PS2 恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团 18
PS2 机动战士高达 宇宙世纪群英会 20
PS2 黑煞 22
PS2 快打旋风 适者生存 23

## 美优馆
酒井彩名 24

## 游话好好说 26
圣剑传说DS 玛娜之子／女神侧身像 蕾娜斯／黑煞／恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团／快打旋风 适者生存／高达UC／天下人／大航海时代DS／战国无双2／索尼克滑板

## 特稿
盛名之下——写在《最终幻想XII》发售之前 28

## 私房话
分手后能否再做朋友? 30

## Web Show
《最终幻想XII》剧情预测选登 31
漂亮女孩与普通女孩的区别 32
“罪”爱零食 32
一年365朵花，你是哪一朵?（3月16日—3月31日） 33
机战罗曼史——你看到时代的泪水了吗? 34

## 动漫游
热闻 36
刀刀传奇 37
劲爆小四格 39
画漫画的铃子 40

## 全民大图鉴 41

## 烈舞阿婆 42
UP TEAM文学组招贤，我们的口号：扫荡全区！／唱片收集帖，拼楼属于我们的八音盒／搭建属于我们的天堂电影院／坛友自曝事件频繁发生！

## levelup 音乐台 44

## 一刀侃死你
英雄难过美人关——与美女探讨感性话题（完全版） 46

## 开心小栈 48

TEXT BY 风间仁

## NDS Lite发售！任天堂3月份出货目标45万台！

任天堂公司的掌机NDS的改良版——NDS Lite于3月2日正式在日本地区发售，由于发售之前曾有传言说可能会出现缺货状况，再加上发售的前几天任天堂公布3种颜色主机的其中2种'冰蓝'和'海军蓝'由于种种原因而延期到11日发售，因此在发售当天日本的各个游戏店铺前，购机者都排起了长长的队伍。

任天堂于3月1日发表官方通知，公布了3月份的主机出货数量。其中NDS Lite的预定出货台数是45万台以上，而普通NDS主机的预定出货台数是20万台以上，3月份一共加起来预定出货65万台主机。在通知中任天堂表示：市场对NDS主机的需求已经远超过供给数，所以目前预定的台数或许还满足不了玩家们的需求，为了尽快给玩家提供主机我们正在努力中。

另外通知中还宣布NDS软件《汉字直输 DS乐引辞典》的发售日由3月30日延期至4月13日。《旅行指导对话手册 中、韩、泰》3款软件的发售日由3月30日延期至4月20日；《旅行指导对话手册 德、美》的发售日由4月13日延期至4月27日。

大部分日本的游戏商店从半夜就开始排起了长队，最多的店铺外排队的消费者甚至在600人以上。大部分店铺都是在开店不一会儿就卖出全部的NDS Lite主机，但由于两种颜色的主机延期发售，所以也有一部分店铺并没有进行贩卖，而是把贩卖日改为3月11日。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 哇 好壮观的场面哦！到时去日本买次次次世代主机的时候真得好好体验一下通宵排队的滋味！那个高兴啊！(by 77楼)

**评论2** 到时神游革命发售的时候要是不抬价的话，我也会第一时间入手，不过不知到时候会不会出现排队的现象，真想感受一下啊！(貌似买火车票的时候已经"深深"地感受过了)(by 72楼)

**评论3** 以任天堂在日本的口碑，这样的场面是正常的。上次SE就用《FFTA》跟GBASP共同发售，这次就用《圣剑DS》跟NDSL一起发售。老任也开始拉拢SE了……(by 39楼)

## E3展位供不应求！主办方准备动用湖人队主场！

尽管游戏产业正面临着主机换代的严峻挑战，但到了象E3这样的游戏盛会，所有厂商还是会不遗余力的宣传自己的产品。今年的E3游戏展将在5月10、11和12日这三天在美国洛山机召开。

据本次E3主办方Entertainment Software Association(以下简称ESA)总裁Doug Lowenstein透露，本次E3的展位早就被抢购一空了，而且比往年还早了一个多月。他说："全球的游戏产业已经进入到了一个技术和观念转型的重要阶段，这一点从展位的空前热销就可见一斑。"他还透露，参加这次展会的厂商已经超过400家，总展出面积达到540,000平方英尺，差不多相当于4,650个奥林匹克游泳馆，而且现在的展位数目已经超过了5个展会大厅所能容纳的面积。

为了能让尽可能多的厂商来参展，ESA甚至表示，如果洛山机湖人队打不到总决赛的话，那么他们将使用附近的斯坦普斯中心（洛山机湖人队的体育馆）来增加15,000平方英尺的展出面积。但主办方没有透露如果无法使用斯坦普斯中心的话（湖人队、快船队都使用斯坦普斯中心，按他们现在的名次都有可能在E3召开时使用该体育馆）是否会因为没有足够的场馆而影响E3的顺利召开。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 就算进了季后赛他们也绝不会使用斯坦普斯中心的，我以性命担保……(by 17楼)

**评论2** PS3，就是你了……(这新闻是不是间接说，湖人，快船打不了总决赛啊)(by 12楼)

## "就算等到07年3月也没关系！"欧洲游戏零售商对PS3充满信心！

尽管一再传出PS3延迟发售的传闻，但欧洲的零售商似乎并不怎么担心。"PS3推出时将会打破所有记录。"Gamestation（英国的一家大型连锁游戏零售商）市场部主管Martyn Gibbs说："我们已经做好一切准备随时等待PS3的到来，不管索尼什么时候发售。"

HMV（全球连锁音像制品零售商）游戏部负责人Tom Ellis说："Xbox 360的抢先发售确实给微软开了个好头，但是根据当年PS2发售的经验判断，对于索尼推迟发售会重创PS3的说法我个人表示怀疑。"

Eplay的Ajay Kejriwal补充说："索尼在做好万全准备后自然会发售PS3，所以就算是等到2007年3月也没关系。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 拖的越长对SONY就越不利！到时侯的360不知道是第几次掉价啦！再说PS2也没啥大作啦，如果一直不出PS3的话相信对SONY的影响还是很大的，这三家零售商说的话过于片面，要知道欧版不管是游戏还是主机都是比任何地方都慢的！就算07年三月发售，欧版也是要到08年初才有可能发售！(by 45楼)

## 《战神》《GT4》只卖19.95美元！SCEA宣布百余款游戏让利销售！

美国当地时间3月1日，索尼美国分社宣布将举行大规模优惠活动，百余款游戏将降价销售，其中最引人注目的是《战神》和《GT4》两款游戏价格都下降到了19.95美元，在此之前这两款游戏的销售量都已突破250万份。

索尼美国分社执行副总裁Jack Tretton说："在此次优惠活动中我们将提供上百款游戏，其中包括不少百万级的大作，在活动期间这些游戏都将以非常优惠的价格出售。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 楼下的信口胡说！极品9在所有你能见到的机种上都有，但无论哪一个平台上都不会超过其总销量的2/3。(by 5楼)

**评论2** EA在欧美的口碑很好，而且极品9发售的平台众多，光PC版大概就能卖掉2/3的份额了(by 4楼)

**评论3** 才250万份，EA的极品飞车9都卖了700万份了(by 3楼)

## 索尼、狮门蓝光电影5月23日发售！蓝光播放器零售价999美元！

狮门公司预定于5月23日推出《撞车》、《战争之王》、《惩罚者》、《电锯惊魂》、《终结者2》5部电影，并将于6—7月先后推出《落水狗》、《宇宙威龙》、《星际之门》、《沙丘》以及《千尸屋2》5款作品。同时，狮门公司还公开其蓝光光盘的市场价格为29.99美元和39.99美元两种。

索尼影视娱乐有限公司（Sony Picture Home Entertainment/SPHE）以及狮门公司（Lionsgate）于美国当地时间2月27日宣布，蓝光光盘电影将于5月23日起在北美市场发售。

索尼影视娱乐有限公司将于5月23日首先推出《第五元素》、《初恋50次》、《全民情敌》、《十面埋伏》、《圣战骑士》、《最后的华尔兹》、《生化危机：启示录》、《极限特工XXX》8部电影，之后将于6月13日推出《功夫》、《燃情岁月》、《终结者》《绝密飞行》等7部影片，并预定于2006年夏推出《黑夜传说2：进化》的DVD同捆版。

另外，韩国三星公司的BD－P1000型蓝光播放器也将于5月23日发售，售价为999美元，先锋的BDP-HD1型蓝光播放器也将紧随其后推出。

外界预测，同样配备蓝光光驱的PS3将会卖到399–799美元。然而，尽管索尼官方并不承认会改变去年E3展会上宣布的PS3将于06年春天发售的计划，但大部分的分析人士已经不指望这台主机能在今年冬天以前登陆美国了。但是，索尼表示在BD-P1000发售之后，紧接着会推出BDP-S1型蓝光光盘播放器以及兼容蓝光光盘的VAIO笔记本电脑。

**LEVELUP网友评论**

**评论1** 播放器999，真为PS3的售价担心，不要高过4000RMB就买。不过期待25G的电影是什么样的。想想从VCD到D5，再到D9，每次都进步不少，这次BD的电影画面是否会有革命般的效果呢！期待ing（by S级的忘忧ぁ狼）

**评论2** 当年DVD机刚上市的时候都一两万块钱RMB，可再看看现在。BD播放器比那时的DVD机还便宜呢，估计到了08年国内的BD会像现在的DVD一样普及。期待BD刻录机……汗！（by 22楼）

## 最为国人自豪的体育运动登陆Xbox 360 Rockstar公司推出首款乒乓球游戏！

众所周知，美国的Rockstar公司开发的游戏以火暴刺激而闻名，他们制作的《横行霸道》系列、《Smuggler's Run》、《午夜俱乐部》、《荒野大镖客》等游戏在玩家中拥有很高的人气。然而就是这样一个以强悍动作类游戏见长的公司，突然宣布计划在次世代主机上推出一款乒乓球游戏，这恐怕会出乎所有人的预料。

近日，来自Rockstar的一位内部人士Terry Donovan透露，他们打算在Xbox 360上制作一款乒乓球游戏。据他讲，Rockstar早在一年前就计划利用Xbox 360的强大机能开发一款充满力量、速度和激情的乒乓球游戏。Rockstar公司高级制作人兼总裁Sam Houser认为，乒乓球是一项非常受欢迎的体育项目，也是世界上参与人数最多的体育项目之一。他说："我们热爱这项运动，同时也热衷于制作优秀的游戏，我们想让大家看看，在次世代主机上一切都有可能。我们的设计理念从公司建立起就已经确定，那就是围绕大家感兴趣的东西制作新颖的游戏，我们就是喜欢冒险和与众不同。"

关于游戏的特点，Houser说："画面只是一方面，更重要的是通过先进的图象处理机能给玩家带来身心上的愉悦，因此这款游戏比老一代主机的游戏更真实更富于变换。在谈到选择Xbox 360为平台的原因时Houser表示，Xbox 360强大的机能是最主要的原因，这是老一代主机所不具备的。

根据最新消息，这款游戏有望于今年5月22日以39.99美元的价格登陆北美市场，并将在5月26日与英国等欧洲地区玩家见面，售价分别为29.99英镑和39.99欧元。

**LEVELUP网友评论**

**评论1** 如果这个游戏中国队不是最强，就表明游戏制作人脑子不正常了（如果有国家队的话）(by15楼)

**评论2** 终于有咱们最强项目被做成游戏了，实况乒乓球！

**评论3** 和"上帝模式"类似，本游戏一周目后会有"王励勤模式""马琳模式"等自虐级难度出现。(by12楼)

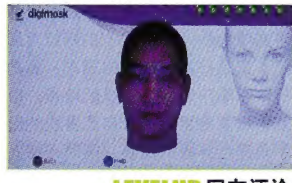
## Xbox360数码摄象头公开！将支持视频聊天和头像扫描功能！

上个月，微软在美国举办了一场Xbox360 XFEST研讨会。近日，一位曾出席此次会议的内部人士透露了一些有关Xbox360专用数码摄象头的照片，其中包括了这种摄象头在Xbox Live视频聊天，头像扫描方面的应用。

从第一张图片我们可以看到，玩家是如何通过Xbox Live聊天控制面板扫描影象并生成一个即时动态画像的，更令人惊喜的是影象的质量和刷新率都很高。

这种摄象头的头像扫描功能是通过一种名为Digimask的软件完成的。摄象头首先对玩家进行面部扫描，然后玩家就可以以扫描的图象为基础自己DIY游戏角色的长相了，比如加个棒球帽，留个马尾辫或是披肩发什么的。所有这些工作不会超过5分钟而且质量很高，尽管你不能让头像随意活动，但可以做如张嘴和闭眼这样的小动作，而且头像是可以即时自由旋转的。

据这位内部人士透露，微软并没有展示先前所说的用一前一后两个摄象头来进行动态图象捕捉的所谓"Project Vision"计划。另外他还透露，由于某些原因这款摄象头可能要等到今年秋天才会发售。




**LEVELUP网友评论**

**评论1** 通过这个我们可以把自己的头像放到游戏中当主角咯，哈哈，希望软件不断地强化。(by 10楼)

## Wi-Fi Connection用户4个月突破100万！任天堂无线传输服务发展速度令人惊讶！

任天堂Wi-Fi Connection美国官方网站公布，Wi-Fi Connection的用户人数已经突破100万人，连接总次数突破2650万次。

任天堂Wi-Fi Connection服务是于去年11月14日在北美地区、11月23日在日本地区开始，用了不到4个月的时间就获得了100万用户的好成绩。据网站Advanced Media报道称，Xbox Live获得相同的用户数花费了14个月的时间，这也说明了Wi-Fi Connection的普及速度之快。

**LEVELUP网友评论**

**评论1** 速度再快也没戏，中国已经声明抵制WI-FI技术而采用我们自主开发的无线技术。名字忘记了，不好意思。(by 4楼)

**评论2** 好象是WAPI吧？据说安全性高于WI-FI，不过在中国WI-FI仍旧是主流啊。像任天堂的很多游戏不和人对战一下简直就是浪费了，比如"马车"，和一个旗鼓相当的对手比赛……哎（by 6楼）

## 暴雪无视微软主机，《魔兽世界》将无缘Xbox360

当Square-Enix宣布《最终幻想XI》将登陆Xbox360时，越来越多的人开始相信《魔兽世界》，这款拥有超过550万用户的超人气网络游戏大作出现在微软主机上也只是时间问题。然而暴雪公司（Blizzard）高级副总裁Paul Sams在接受MCV采访时的一席话却彻底否定了这种可能性。

"我们从没有计划把《魔兽世界》交给微软。"Paul Sams对记者说："《魔兽世界》是一款基于PC平台制作的网络游戏，将这样一款游戏移植到家用机上很可能使游戏遭受不良影响，我们决不能允许这样的事发生。"

但Sams同时还表示，暴雪非常希望能让更多的玩家参与到《魔兽世界》的游戏中来，但问题是"微软的Xbox Live过于封闭，几乎不对外开放。因此很难让PC玩家和Xbox360玩家共同享受连线游戏的乐趣。"他还强调说："在微软解决这个问题之前我们不会考虑将《魔兽世界》移植Xbox360。"

然而，对于网络游戏FANS来说前途也并非一片黑暗。Sams在谈话最后表示，尽管开发商在移植方面面临许多困难，但他还是希望有更多的网络游戏出现在家用机上。"我并不是说我们没有登陆家用机的计划，只是现在还没有决定，但我们很快会把这件事提上议事日程。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 前一段时间arena.net的负责人也公开批评过Xbox Live在利益分配上的封闭机制，暴雪这种不作为就是迫使MS将live进行改革——不要学iTunes把Live变成一个贩卖场！（by 54楼）

**评论2** 暴雪虽然很不错 但还不能跟MS叫板。肯定S万般思索之后认为不合适出在360上的。既不是MS的错也不是暴雪耍大牌。（by 45楼）

**评论3** 魔兽的操作使用普通手柄根本无法进行，除非用鼠标键盘。魔兽是个难得的佳作，不愧是暴雪的游戏，楼下那些没有玩过的不要乱评论，不是所有网络游戏都是垃圾，还是有很多的大作的，真可惜《FF XI》还没进大陆市场。（by 35楼）

## 《塞尔达传说 含光公主》将在革命上出现！任天堂法国分社市场主管透露惊人消息！

任天堂法国分社市场主管Mathieu Minel在接受法国游戏网站Jeux-France采访时表示，玩家有机会使用革命手柄体验全新的塞尔达传说。

当记者问到《塞尔达传说 含光公主》是否会对应革命主机以及那富有创造力的新手柄时，Mathieu Minel回答说："我所知道的是，任天堂可以直接使用原始代码来制作NGC版的《塞尔达传说 含光公主》，也完全可以推出一个对应革命主机新功能的特别版《塞尔达传说 含光公主》，这要感谢两个系统的良好兼容性。虽然目前还不清楚任天堂会选择哪个版本，但我们一直在积极地为《塞尔达传说 含光公主》做市场方面的努力，所以我相信尽管现在还没有确定发售日，但这款游戏不久就应该面市了，这主要取决于革命对原始代码的兼容性和其它一些问题。我们都知道，新的《塞尔达传说》将包含许多惊喜，特别是在战斗系统方面，将会更新颖更激烈，除此以外我不能透露更多了。"

在此之前我们听到过无数有关《塞尔达传说》的推测，但Mathieu Minel的回答应该是最能说明问题的了，那就是终于可以在革命上一睹林克的风采了。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 强烈鄙视任天堂再次出现这种行为！！！先是《MARIO128》这次又是塞尔达！这是对NGC玩家的不负责！！！鄙视！！！（by 25楼）

**评论2** 不要这么傻吧，肯定会在NGC出的。至于革命版的，楼下的你们不买是你们的问题，反正我是买定了（by 42楼）

## 《超级机器人大战》首度登陆美国！ATLUS宣布推出美版《机战OG1&2》！

▲以上图片为日版封面。

Atlus美国公司于美国当地时间3月3日宣布，他们已获得了日本Banpresto公司的授权，准备在北美地区发售美版《超级机器人大战 OG》和《超级机器人大战 OG 2》（GBA）。这两款游戏分别计划在今年春天和秋天发售，这也是《超级机器人大战》系列游戏第一次进入北美市场。

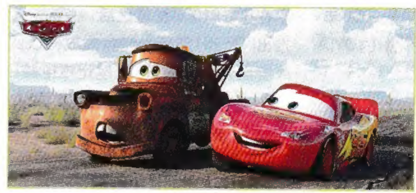
"《超级机器人大战》系列游戏在日本历经了15年的岁月。"《超级机器人大战OG》的负责人在回答记者提问时表示："我们非常高兴能把这款经典机器人策略RPG游戏带给美国玩家。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 文化上的差异，老美根本不了解巨大的人形机器存在的理由，更不可能跟着看似单细胞动物的驾驶员一起高喊热血的口号，RY可能成为唯一的共鸣……（by 16楼）

**评论2** 天上天下念动爆碎剑——up&down in the sky mental crush sword. Oh yeah!（by 7楼）

## 《汽车总动员》与革命一同起跑！THQ公开首款革命游戏！



美国游戏发行巨头THQ昨天对IGN记者透露，为任天堂的革命设计的多款游戏目前正在开发中。THQ公司官方发言人表示，首款公布的革命游戏将是一款迪斯尼赛车游戏《汽车总动员（Cars）》，他还透露这款游戏将会和革命主机一起发售。

《汽车总动员（Cars）》之前已经公布过其它主机版本，包括NGC、PS2、Xbox、GBA、NDS。THQ表示，本作是改编自Pixar公司即将推出的同名喜剧动画，游戏将会与动画同期上市。游戏中将同时包含竞速与冒险元素，提供10种赛车角色，自由的环境和超过50种比赛。除此之外，在动画中担当配音的演员也会参与游戏的制作。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 好可爱的车子，很符合老任的游戏风格，好！（by 7楼）

**评论2** 这就是电影的剧照。估计秋季上映，革命同时发售（by 9楼）

## 世嘉发表PS3高尔夫游戏！宫里家族三兄妹齐代言！

世嘉宣布，目前公司正在为PS3制作一款高尔夫球游戏，游戏将以日本著名高尔夫家族的三兄妹为主角，他们分别是大哥宫里圣志（29岁）、二哥宫里优作（25岁）和最小的妹妹宫里蓝（20岁）。

宫里家族的三兄妹都是职业高尔夫球选手，年仅20岁的妹妹宫里蓝不仅是日本巡回赛的冠军，更是日本家喻户晓的偶像级运动员。游戏中玩家将可以选择自己喜欢的选手角逐世界级的比赛，同时还将有多种宫里蓝使用过的专业球具供玩家选择。

遗憾的是世嘉并未透露有关PS3发售的蛛丝马迹，但他们表示游戏已经接近完成，最早可以在今年春天上市。同时世嘉公司希望这款高尔夫球游戏能在PS3发售时同时推出。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 欧美有老虎高尔夫日本有大众高尔夫和马里奥高尔夫，SEGA还能玩出什么花么？（by 雨伺）

**评论2** Sega脑子进水了么？PS3上已经宣布了必有Sony本社的大众高尔夫，还要偏偏来这么一个只有日本人才认识的高尔夫运动偶像游戏抢市场？钱多得没处砸了？不可能吧？（by 7楼）

# Ubisoft正式发表《彩虹六号：维加斯》！多幅精彩游戏画面公开！

明确表示究竟会在哪些主机上推出。但是，由于Ubisoft是于美国当地时间3月6日透露该消息的，因此外界普遍推测这款最新作很可能将首先登陆Xbox 360。

美国的拉斯维加斯是世界闻名的赌城，现在，Ubisoft将把这座有着"罪恶都市"之名的大城市变成反恐战场。近日，Ubisoft宣布旗下最大的工作室正在制作一款以赌城拉斯维加斯为背景的《彩虹六号》系列的最新作——《彩虹六号：维加斯(Rainbow Six Vegas)》。

Ubisoft透露，《彩虹六号：维加斯》将在今年秋季同时登陆次世代主机和现行主机以及PC，但却没有

关于这款游戏的具体内容，Ubisoft表示游戏中将会使用到先进的图形技术，人工智能以及动画等手段，除此之外似乎不愿再多透露一个字。然而官方发言人在有意无意中还是提到了一些游戏的故事背景，他说："象这样一个每年有数以千万计游客访问的大都市如果被恐怖分子控制了的话会怎么样呢？"同时他还表示与前作一样，新的《彩虹六号》还将以反恐精英小队为主角，并贯彻反恐这一主题。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 这个游戏系列的反恐做的异常专业，大大超过CS，只不过CS更有利与对战，而且以FPS来说，个人始终认为，鼠标比手柄好使，从使命召唤2来看，X360的手柄玩FPS也不错（by YoungKi）

评论2 Ubisoft好强，每次都是多平台！而且这画面，无求了~~（by 4楼）

# 回击PS2游戏降价行动 微软启动10美元促销计划！

"挥泪大甩卖，玩家的天赐良机，白金级的超值选择……"不管微软如何宣传，一个不争地事实是老一代的主机不得不靠降低软件售价来得以生存。继索尼美国分社打出百余款PS2只售20美元的口号后，近日微软又宣布，从本月起旗下16款Xbox游戏将以9.99美元的超低价销售。

**第一波降价游戏名单如下：**

反恐精英 (Counterstrike) — Microsoft Game Studios
上古卷轴3：晨风 (The Elder Scrolls III：Morrowind) — Bethesda Softworks
黑客帝国：尼奥之路 (Enter the Matrix) — Atari
Fuzion Frenzy — Microsoft Game Studios
机甲先锋 (MechAssault) — Microsoft Game Studios
哥谭赛车计划2 (Project Gotham Racing 2) — Microsoft Game Studios
怪物史莱克2 (Shrek 2) — Activision
灵魂能力2 (Soul Calibur II) — Namco
幽灵行动 (Tom Clancy's Ghost Recon) — Ubisoft
幽灵行动：荒岛雷鸣 (Tom Clancy's Ghost Recon：Island Thunder) — Ubisoft
彩虹六号3 (Tom Clancy's Rainbow Six 3) — Ubisoft
分裂细胞：明日潘多拉 (Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow) — Ubisoft
分裂细胞 (Tom Clancy's Splinter Cell) — Ubisoft
托尼霍克地下滑板 (Tony Hawk's Underground) — Activision
托尼霍克职业滑板4 (Tony Hawk's Pro Skater 4) — Activision
真实犯罪：洛城危机 (True Crime：Streets of LA) — Activision

**LEVELUP 网友评论**

评论1 ：MS为了XBOX还想干点什么呢！真有必要么？专心搞360不就好了（by S级的忘忧ぁ狼）

评论2 10$已经是相当便宜的价格了，跟国内电脑游戏价格差不多，在美国的朋友应该趁此机会多入手点Z版（by 14楼）

# Falcom完全自社制作！《咕噜小天使》移植PSP！

日本游戏开发商Falcom公司今天宣布，将在PSP平台上推出动作RPG游戏《咕噜小天使(GURUMIN)》，预定于2006年夏季发售。

《咕噜小天使》是Falcom公司于2004年12月于PC平台上推出的动作RPG游戏，此次移植PSP平台，将使PSP玩家体验这发生在童话般3D世界中的奇妙冒险。

STORY：12岁的小女孩帕琳的父母都是考古学家，他们为了发掘遗迹而奔波于世界各地。由于父母工作的关系，帕琳从小就经常搬家，不过她总是把搬家当作是结交新朋友的过程，是一个非常开朗的小女孩。

这次她被送到了爷爷的家里，但是这个小镇中为了挣钱外出在矿山工作的人很多，所以小镇中没有与帕琳岁数相仿的小孩子。喜欢交朋友的帕琳觉得非常失落，有一次她终于在镇子里发现了一个被狗吓哭的小女孩，很快他们就成了好朋友。这个小女孩的名字叫做皮诺，皮诺性格温和，然而帕琳却不知道，这个小女孩并非人类，而是只有小孩才能看到的"幽灵"。知道了皮诺的身份之后，帕琳一点都不害怕，相反她与很多"幽灵"结成了朋友。

然而他们快乐游玩的日子没过多久，邪恶的"幽灵"凡托姆将好友们全部捉走了。为了营救被抓去的好朋友，在游戏中帕琳手握"传说的大钻头"勇闯遗迹、洞窟、森林和雪山！

**LEVELUP 网友评论**

评论1 37楼的，在下买了5款PSP的游戏，我认为这些游戏都是好游戏，并不是这些游戏画面好，而是这些游戏的确好玩。我不在乎这些游戏是不是原创，我只在乎游戏是不是好玩。我买PSP只为游戏，我现在的记忆棒都还是VALUE PACK里送的那个32MB的，就是因为我认为上面的游戏好玩。NDS到底如何我不知道，虽然我觉得它很有创意，也很想买。但是，我觉得不能就因此否定PSP也是一个出色的掌机吧。(by 38楼)

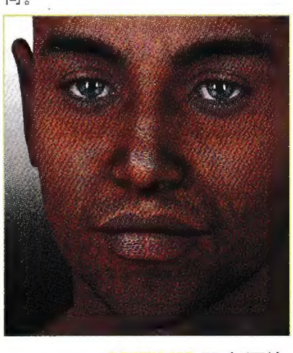
评论2 我不说什么游戏性，只说对游戏理念的看法，一个好游戏，不应该单纯追求画面，而是注重游戏本身给人带来的快乐，我们玩的是游戏。如果你们只追求视觉享受，买PSP我没话说，但那些只追求视觉享受的"观众"请不要说自己是游戏人，顶多是一个看客。(by 37楼)

# Take-Two将配合PS3发售计划？《GTA》年底以前不会登陆次世代主机！

近日，Rockstar Games的母公司Take-Two在其季度财政报告中透露，公司将在2006财政年度末推出《GTA（横行霸道）》的PSP版，但却否定了任何关于《GTA》在今年年终以前登陆次世代主机的可能性。

Take-Two公司表示，除了即将发售的Xbox 360版《乒乓球》以外，公司在2007年财政年度（万圣节前）以前不会再推出任何次世代主机游戏。公司称："我们已经为2007财政年度准备了强大的游戏阵容，其中包含许多Rockstar最成功的系列作品。"这意味着《GTA》这样的大作很可能在今年11月以后登陆次世代主机，而这一时间与目前索尼预计的PS3在美国的发售日基本吻合，这是否意味着次世代的《GTA》会作为PS3的首发游戏亮相呢？

众所周知，自从2001年的《GTA3》以来，这款游戏的续作都是首先在索尼主机上出现，次世代的《GTA》将先行推出PS3版呢？还是会在Xbox 360上首先亮相呢？关于这一点，Take-Two首席执行官Paul Eibeler十分谨慎地回答说："我们对所有次世代主机的表现都充满了期待……因此，任何事都有可能发生。"当被问到PS3在11月发售是否会影响Take-Two的计划时Eibeler说："这取决于PS3到底何时发售……对此事我们现在还无法预测，但我们会随时关注索尼方面的动向。"



**LEVELUP 网友评论**

评论1 哈哈哈，Take-Two就是要逼迫Sony再次来重金买"毒占权"——狠敲Sony一笔！MS也可以参加竞标，只不过MS自己的Studio可以制作出欧美市场的大作所以不太受Take-Two的牵制，对MS要价困难要多些！（by 39楼）

评论2 楼下的，基本的计算机绘图知识恶补一下吧！PS3/360机能X20倍才可以让这些图片动起来。(by 24楼)

评论3 好强的图啊！如果真是PS3的即时演算就好了（by 21楼）

# 《WE 9》网络服务即将终止！原因是《WE 10》发售在即？

近日，日本购物商店UBOOK在其网站上公开了KONAMI公司的人气足球游戏《WE》系列最新作《WE 10》的发售日以及售价——《WE 10》将于2006年4月27日发售，售价为6980日元。

虽然目前KONAMI公司还未透露任何关于《WE 10》的消息，但是恰好就在第二天，KONAMI宣布将于2006年5月31日终止《WE 9》的网络服务。另外，PSP《WE 9 无所不在》的廉价版的发售日也同样是2006年4月27日。

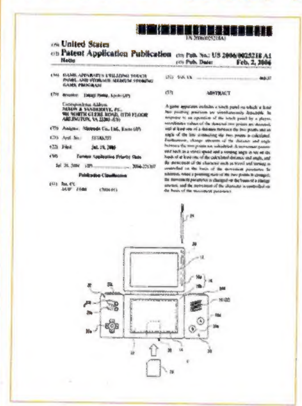
种种迹象表明《WE 10》很有可能会在近期发售，相信KONAMI公司会在不久后正式公开官方信息。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 world soccer winning eleven eleven？总觉得要是实况11真叫这个名字有点怪。原本以为10会在ps3上的，看来还是有可能在ps2上。不过会不会在x360上出10呢？？？真是这样也是个爆炸性的新闻啊！估计10和今年的世界杯肯定有关系，不过EA已经被授权了。总之就游戏本身而言，顶we10，11的话，最好改改名字……（by 26楼）

评论2 不可能吧？连国际版都没公布就出10？？？这不是K社的一贯做风！（by MUSIC SNAKE）

# 美国商标专利局泄露情报！次世代NDS将采用可识别多触点触摸屏！？


United States
Patent Application Publication
Pub. No.: US 2006/0025218 A1
Pub. Date: Feb. 2, 2006

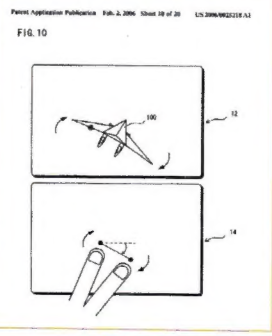
今年2月初，美国商标与专利局审核批准了一份由任天堂公司提交的批号为#20060025218的专利，这项专利的内容涉及到了一种使用触摸屏和存储器的游戏设备。你可能会说"这不就是NDS吗，有什么可大惊小怪的。"但在对这种硬件外型的进一步分析后，我敢肯定你就不会这么说了。

首先我们来看第一副图片，很显然图中的主机既不是目前所熟知的NDS也不是即将推出的NDS-Lite。鉴于这份设计图是于04年7月完成并在1年后备案的，一种解释是尽管与现在的NDS在设计上有出入，但这可能是就NDS早期的设计草图。

然而进一步研究你就会发现这种说法站不住脚。众所周知，NDS的触屏只能识别一个点的信号。如图所示，现有NDS上的X、Y键消失了，取而代之的是一个至少可以同时识别两点操作的触摸屏。接下来的许多图片也演示了玩家如何在触摸屏上移动两根手指来控制太空船飞行的画面。显然，在玩家进行操作时，游戏机会针对两个点生成两个函数，并计算出两点之间的距离和角度，接着，当玩家的两根手指发生距离和角度上的变化时，屏幕中的太空船就会相应的改变速度和飞行姿态。更进一步说，当玩家在进行操作时，电脑会自动记忆两点距离和角度的变化规律并生成一个参数，此后，电脑就会依照这个参数矫正玩家的操作误差，进一步提升了游戏性。

或者我们也可以这样推测。任天堂起初打算在NDS主机上使用这种可以识别多个触点的触摸屏，但后来或许是由于使用一个触点的触摸屏已经足够、或者是出于造价方面的考虑而取消了这个计划。

另外一个值得注意的地方是，有传闻称这种技术会被使用在一种革命主机的外接设备上。但是目前任天堂还未对此事作出任何评论。


Patent Application Publication Feb. 2, 2006 Sheet 10 of 20 US 2006/0025218 A1
FIG. 10


**LEVELUP 网友评论**

评论1 美国的这个 商标局，太没职业道德了，随便泄露老任的创意！但希望老任的这个新东西能受欢迎！（by 54楼）

评论2 HGAME多点触摸，任天堂的创意真是潜在的邪恶呀，可见各位N饭均是有如此潜质呀。期待NDS成为成人主机，一改任天堂是幼稚儿童玩物的形象（by 18楼）

# 《光环3》可能在今年问世！微软暗示不愿过早公布《光环3》的消息。

虽然是一款官方还未公布的游戏，但是《光环3》受到的期待却远超过其他作品。而现在我们得到消息说，《光环3》很可能在今年发售！

微软游戏开发高级主管Shane Kim在接受Next Generation记者的采访时，当被问到《光环3》是否有可能在今年推出时，Shane Kim回答说："这要看实际情况，如果真的是一个万众期待的游戏，那么我的回答是肯定的。我们必须保证一款新游戏的推出要能够带动主机的销售，所以我们决不会贸然行事。"

很可能是受到来自于微软高层的压力，也可能是为了保证其他即将发售的Xbox 360游戏不受影响，Shane Kim在谈话中一直试图回避有关《光环3》的问题。"我们不想看到因为猜测和不适当宣传而使其他在今年暑期以及后来即将发售的游戏受到不良影响。比如《战争机器》，这是一个令人难以置信的好游戏，我不想让大家过分关心《光环3》而忽略这样的游戏，至少在《光环3》推出前不想。"

Shane Kim的话是否意味着《光环3》有可能在今年发售呢？至少有一点可以肯定，那就是微软会利用旗下大作的《光环》来吸引更广泛的注意力，就让我们期待今年E3上微软的表现吧！

**LEVELUP 网友评论**

评论1 楼下的错！HALO2第一天卖了280多万份，3代不知能否突破这个数字，现在LIVE上第一名还是HALO2（by 10楼）

评论2 2代第一天就买了240万，比生化2都强啊！（by 5楼）

# 任天堂将在革命上使用全新3D成像技术！知情人透露：效果足以"欺骗你的眼睛"

一名自称来自3dh公司（一个开发3D影像和全息图像技术的美国公司）的员工声称，他的公司正在与任天堂合作开发一种全新的3D成象技术，这种技术将被应用在任天堂的新主机革命上。

他表示这种新3D成像技术将带给观众身临其境的逼真效果。"它将会充满你的房间，而不是只在电视上。"他表示有了这种新技术，观众将不再需要3D眼镜。"这种技术将完全欺骗你的眼睛，这将是以前的3D技术所无法做到的。"他最后还补充说，这种新技术的应用范围十分广泛，包括电视、高清电视、液晶显示器投影仪等等。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 评论1：电视机屏幕那么小，如何实现整个房间？难道真的如去年那个任饭制作的革命宣传视频里那样采用头戴式成像仪吗？那样的话革命的成本不是会很高吗？期待吧！（by 14楼）

评论2 我以前觉得任天堂的游戏幼稚，现在大了一点，才觉得他的游戏才叫伟大！其实说任天堂幼稚才是幼稚的表现！相信这里支持N的大多数都是成年人吧！工作已经令我很紧张，我不想回家玩游戏也同样使我紧张，我只想要纯粹给人快乐的游戏让我放松！绝对支持N，我要的只是快乐！（by 52楼）

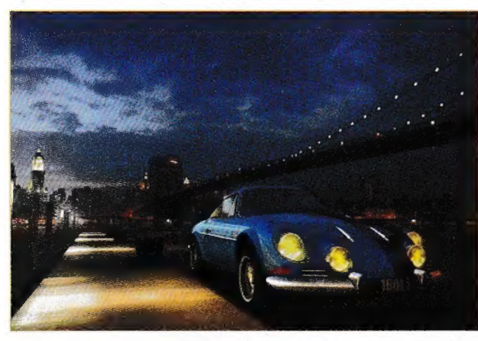
# 台湾厂商获得PS3电路板订单！PS3无法在春季发售！

据悉，台湾PCB（印刷电路板）生产商COMPEQ公司已经获得索尼次世代游戏主机PS3的部件——高密度互连印刷电路板（HDI PCB）的订单。COMPEQ公司没有对此予以证实，不过另有消息指出，这些订货将在今年六月底或七月初开始批量出货。如果以上消息属实，那么就意味着PS3已经确定不会在'春季'发售。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 PS2还有戏唱的一天，PS3就不会来得更猛烈。可以预见，FF12的旺盛人气同时带动SONY的气势，只会令PS3更受瞩目。PS3延期，有其客观因素，也不排除是一种战略方式。（by 23楼）

## 千呼万唤始出来！《GT4》网络版今春发售？



《GT4》中将有超过700辆的车辆登场。

该网站还透露，事实上GT4的网络版其实早就已经制作完成了，但由于基础设施方面的问题，索尼不得不做出推迟发售的决定。而过去18个月宽带建设的迅速发展可能是《GT4》网络版得以推出的主要原因。

根据欧洲游戏网站Eurogamer的报道显示，《GT4》的网络版《Gran Turismo 4 Online Edition》即将于今年春天发售。Eurogamer的情报称，这次推出的《GT4》网络版将把重心集中在网络联机游戏上，但是单机游戏玩家也不必失望，因为在新版

Eurogamer网站是从索尼公司的"marketing documentation"中获得以上消息，而目前该报道网页已经被删除。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 有些骗钱的感觉，当初为何不直接出个有连机功能和单机模式的GT4呢，很多游戏都是这样出的啊。(by 8楼)

评论2 太好了！希望中国玩网速跟的上（by 4楼）

## 新一代PSP即将亮相？内置摄象头以及视频传输功能？

据一位不愿透露姓名的内部人士透露，新一代的PSP将具备完整的数码摄象功能以及将视频信息传输给PS3的能力。这些新功能将使得玩家可以通过PSP的Wi-Fi无线传输来进行视频聊天。

他还透露，新的PSP将使用最近传闻中提到的NAND闪存，但在开始的一段时间可能只会配备4G闪存而不是传说中的8G闪存。新PSP的尺寸将被缩小约1/4英寸，而且索尼还计划提供包括黑色，白色和银白色在内的三种颜色以供选择。

关于数码摄象头的问题，这位神秘人士表示，索尼打算使用一种最近在索爱手机上使用的技术，把微型摄象头镶嵌在PSP屏幕的正下方，也就是现在PSP商标的下方。除了具备视频拍摄功能以外，摄象头

还可以拍摄数码相片。

目前普遍认为PSP的视频传输功能将是必不可少的，但这位内部人士对此却并未透露太多的信息。他只透露，PSP与PS3的视频传输将会通过即将投入使用的HUB PlayStation服务器来实现，这种直接针对微软的Xbox Live而开发的服务器将与PS3同时面市。

尽管目前还无法得到索尼官方对这些说法的证实，但在外界看来这些推测很符合索尼对产品的定位。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 最大的愿望就是PSP可以打电话……（by 42楼）

评论2 新版PSP？还更小巧？赞成！

索尼敢出我就敢买！现在带PSP出门还得装包里不太方便的说。（by 还是喜欢Arai。。。）

## News Levelup 新闻简报

### 《VR战士》不会支持网络对战！

不少人认为格斗游戏好象天生适合于网络对战，但《VR战士》似乎是个例外，至少这款游戏的制作人片岗洋是这么认为的。

日前，他在接受《Electronic Gaming Monthly》杂志的采访时公开表示："就算我们真的要制作一款网络格斗游戏的话，那也绝对不会叫《VR战士》。"在采访中片岗洋解释了他这样做的理由。他对记者讲述了在游戏开发初期他和他的制作小组是如何对游戏进行网络测试的，由于拖慢等严重问题使得游戏"玩起来完全不象是在打《VR战士》"，因此他们不得不放弃了开发VR战士在线服务的念头。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 评论：别说VF和TK，SF3。3也一样是对帧数要求严格的，别人一个波动拳飞过来，你刚要去BLOCKING却发现因为网络延迟了20MS，实际上你早就中招了，你会觉得这网络对战有意义吗？有了这20多MS的网络延迟，玩起TK来什么JF都没感觉了，玩起VF来更是会云里雾里。(by 17楼)

### Natsume公司宣布开发革命游戏！

负责发行《牧场物语》系列美版的Natsume公司近日表示，正在为任天堂的次世代主机革命制作游戏。目前虽然并未公开游戏的详细信息，但是Natsume公司的发言人透露，游戏有可能将会在今年E3展中亮相。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 光说支持了，但是到现在也没看见一张革命上真正的游戏画面！(by 6楼)

评论2 最近宣布支持革命的公司一个接一个！（by 4楼）

### 少女的NDS日记本！

BANDAI公司宣布，将在任天堂便携式掌机NDS平台上推出可作为电子笔记本使用的软件——《时尚笔记本（Style Book）》系列，该系列共分为3款，预定于3月23日发售。

这款软件将使用在女孩子们中极具人气的卡通角色，使用者可以通过它来写日记和记录日程表等。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 合理地利用了功能，不错。这样也有借口在买LITE的时候让女友也投资一点了，哈哈哈哈……(by 22楼)

评论2 NDS游戏很好玩而且还有很多方便生活的功能，谁说游戏机就非得只能玩游戏？如果都这样想的话我感觉人类就慢慢退化了。

### 《风雨传说》延期发售！

NAMCO公司刚刚在《风雨传说》官方网站正式宣布，由于要进一步提高游戏的品质，因此将原定于4月13日发售的《风雨传说》的发售日推迟至6月8日。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 延期也是好消息，意味着NAMCO确实在很认真地对待这款游戏，相信不会让我们玩家失望！（by 22楼）

### 《我的暑假》有望登陆索尼次世代主机！

以轻松可爱以及丰富的MINI游戏获得极高人气的《我的暑假》系列游戏的开发公司Mkitchen，正在与SCE合作开发次世代游戏作品，并于近日开始招募美术设计员。

Mkitchen在招募公告的开篇写道"《我的暑假》的制作公司Mkitchen，目前正在与SCE公司合作开发次世代游戏……"，我们有理由相信这款作品很可能将是《我的暑假》系列新作或类似的作品。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 大期待"不管出在什么上，它都有它独特的一面"我们拭目以待吧"(by 11楼)

评论2 这游戏的一大卖点就是精美的画面！当然如果他出在PS2上我会更高兴！（by 7楼）

### Midway将推出五款Xbox Live Arcade新作！

微软的Xbox Live Arcade的成功不仅震惊了广大玩家，也同样震惊了发行商和开发商。这一成就的最大贡献者恐怕非Midway莫属了，该公司发行的《Gauntlet》和《Smash T。V。》等许多游戏都很受玩家欢迎。

现在Midway又宣布，他们准备再次推出五款Xbox Live游戏，分别是：《Ultimate Mortal Kombat 3》、《Cyberball》、《Root Beer Tapper》、《Paperboy》和《Defender》。

从几年前起，Midway就开始放弃传统的捆绑式游戏销售策略，改为让玩家自己挑选喜欢的游戏。这种办法在吸引消费者的同时也提升了游戏素质。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 《终极真人快打》还是很有人气的，格斗粉丝必玩（by 5楼）

评论2 XBOX的网络建设，有目共睹（by SF达人）

### 'DS震动卡'单品贩卖开始！

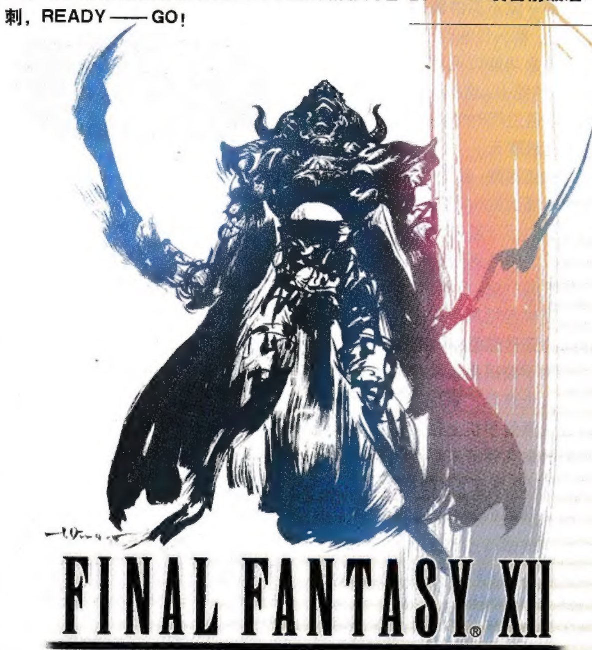
任天堂公司宣布，可以为NDS主机追加震动机能的'DS震动卡'将作为单品正式开始通过任天堂的网站在网上贩卖，售价为1200日元（邮费450日元另付）。

**LEVELUP 网友评论**

评论1 这是掌机史上最重要的一次革命！真正的革命！（by music。snake）

评论2 震动！把偶的笔震掉了咋办（by 9楼）

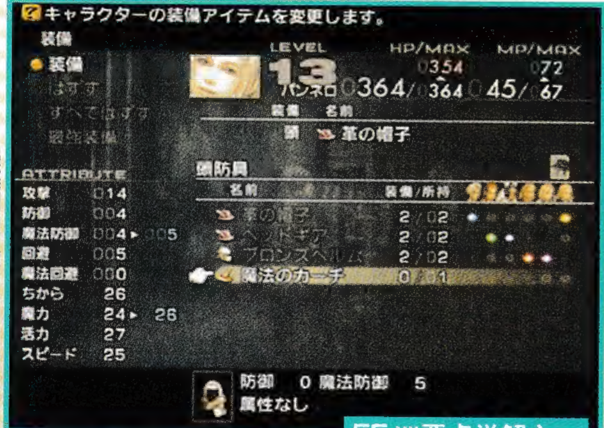
在经过漫长地等待之后，令全国乃至全世界玩家们昭思暮想的《最终幻想XII》（以下简称《FF XII》）终于就要发售了。本次我们将为大家公布包括执照系统，角色育成和新增召唤兽在内的最新情报，你是否已经迫不及待了呢？那就让我们赶快来看看本期的精彩内容吧。FF XII发售前最后冲刺，READY —— GO！




**最终幻想XII**
PS2 RPG Square Enix／日版／1人／8990日元
推荐玩家年龄 全
2006.03.16

## 突破角色能力的最大极限！

众所周知，在FF系列中黑魔法属于强力攻击性魔法，但随着攻击力上升MP消费也会急剧增加。因此只有少数MP值较高的角色才能使用强力黑魔法，然而本作中新引入的"魔装备"则彻底颠覆了这一概念。



**FF XII要点详解之一**

如左图所示，在装备魔装备后MP，魔防和魔力会提升，而HP则会相应降低。另外，似乎还有与魔装备效果相反的装备，不过目前我们还不得而知。

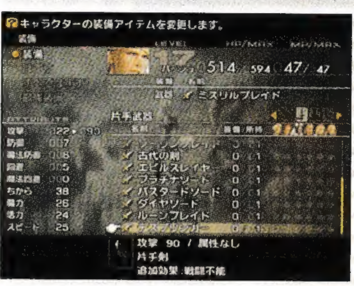
◀段位上升后MP值也会相应提升，如果习得魔装备执照后，包括MP和魔法攻击力在内的魔力都会相应上升。

## 自由选择角色能力，发展方向不再受限！

FF XII取消了有关职业和能力的设定，取而代之的是全新的执照系统。玩家可以随心所欲地决定角色的发展方向，根据目标来着重学习相应的执照。

▲执照也是有段位概念的，如图中游标所指的剑装备等级为2段，单手剑特点是轻便而且攻击力也不错。

▲哼哼，不要让我砍到你，砍到就是一死！



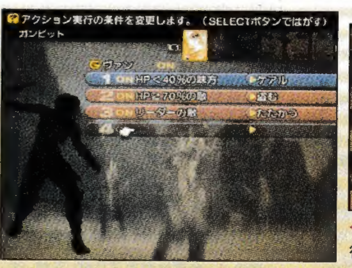
◀▲当剑装备的等级提升到6段后，除了攻击力得到提升外还可以装备能让敌方陷入战斗不能状态的武器。

▲▶提升重装备执照的等级后就可以使用强力的防具了。而受到物理攻击时可以发动降低伤害的防御技（ガード）了。

## 除基本能力以外的附加能力执照

除了武器装备，魔法等基本执照外，本作中还有一种附加能力执照。附加能力执照基本上只要学会就可以直接影响角色的能力参数。另外，还有会对战斗系统和道具效果产生影响的附加能力执照，只有灵活运用这些执照才能在战斗中获得主动地位。

### 策略增加执照



◀▲习得该执照后可以增加指示同伴行动的策略栏选项。

### 药之知识执照

▲▶这种执照的功能是，当玩家使用回复药时可以增加HP回复量，而且执照段位越高回复药的效果也越强。如图中所示，原本回复力为100的回复药在1段药之知识的作用下回复力上升到了110。

# 两位拥有女性外表的召唤兽华丽登场！

继炎属性魔人贝立撒斯（ベリサス）和地属性统治者哈修玛力姆（ハシュマリム）之后，现在又追加了两名女性外表召唤兽：冰属性皇帝马缇乌斯（マティウス）和圣属性天使雅璐提玛（アルテマ）。获得召唤兽的方法是首先在战斗中将其击败，然后该召唤兽的执照就会出现在执照盘上。召唤执照与其他执照一样可以通过消费LP习得，但同一个召唤兽的召唤执照只能由一名角色习得，所以在选择时一定要慎重！

## 圣天使雅璐提玛

司职人类转生重任的处女座雅璐提玛是天神创造的最高杰作。闪耀着金色光芒的翅膀，高贵优雅的气质，让人感到她似乎是代表着神的意志。

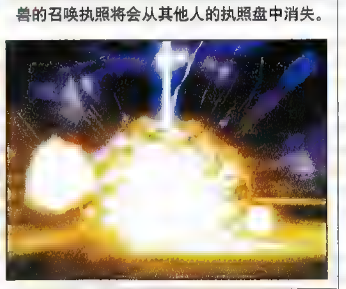
◀只有在战斗中战胜雅璐提玛才有召唤她的资格。但她的攻击力十分惊人，另外请注意出现在画面右上角的磁铁标志以及角色HP旁边的“逆转”字样，都有可能是玩家陷入不利状态的提示。因此，与雅璐提玛的战斗很可能会异常艰辛。

▲当队伍中有一人习得召唤执照后，该召唤兽的召唤执照将会从其他人的执照盘中消失。

### FF XII要点详解之二

根据图中召唤兽名字旁边的策略符我们可以看出，召唤兽似乎完全依照自己的意志行动，因此玩家可能无法在战斗中对其下达指令，但也许可以在事前指定某些行动方针？

▲即使是雅璐提玛发动的普通攻击“破坏”，敌人也完全不是个儿。



▲▶“完全究级破坏”发动，这时雅璐提玛是处于魔法反弹状态的，等待敌人的将是恐怖的必杀攻击。女神大人，为防止误伤，容本编先行闪人（逃跑中）

▲只要习得了一个召唤兽的执照，战斗指令菜单中就会出现名为“ミストカート”的指令，使用该指令就可以进行召唤。

▶召唤兽将与召唤者并肩战斗直至后者MP耗尽为止。

## 冰帝之皇帝马缇乌斯

守护并统治着下界之人类的双鱼座暗之异形者。虽然双眼被蒙双手被缚，可不要因此就轻视她，她背部手臂所握的巨大长枪和冰属性“冻天击”威力可是不容小觑。

### FF XII要点详解之三

这次登场的两个召唤兽都是曾在《FF TACTICS ADVANCE》中登场的神兽，而神兽最早则是在《FF TACTICS》出现的12种怪物。这12种神兽与本作中的召唤兽都使用了黄道12星座的名字，因此本作中极有可能会有12种召唤兽登场。

| 女神侧身像2 希尔梅丽雅 | 推荐玩家年龄 全 |
|---|---|
| PS2 RPG Square Enix／日版／1人／7800日元 | |

PSP版《女神侧身像》刚刚推出，官方也逐渐开始公开了全新作《女神侧身像2》的相关情报。这次官方公开了本作的发售日以及3名为公开过的新角色。其中重战士迪蓝的职业、性格以及气氛都酷似前作中的阿琉择。他们作为希尔梅丽雅的战魂，始终为希尔梅丽雅效劳。

## 本作的内容概要

本作的主人公阿丽希雅的体内同时拥有她自己和战乙女瓦尔吉里的其中之一，希尔梅丽雅的灵魂。阿丽希雅借用希尔梅丽雅的力量，收集同伴，并面向自己残酷的命运。战斗中以按键的方式进行连续攻击和魔法，攒够必杀槽还可以发动强力的必杀技。

## 为希尔梅丽雅所战斗的三位战魂一举公开！

### 重战士 迪蓝（ディラン）

如果不能立誓效忠公主的话现在就给我退下！

迪蓝是一名为希尔梅丽雅效劳的战魂，大约150年前他曾经是迪邦的重战士。虽然用词方面有点粗鲁，但其实是一个温柔善良，严守忠义的男子汉。另外迪邦的爱国心极为强烈，始终以优先"迪邦"来行动。

▲虽然平时不爱说话，但始终以自己的信念来行动。同时还拥有善良的一面。

### 魔术师 米特拉（ミトラ）

虽然我不喜欢无谓的杀生……但似乎没办法

曾经在大陆南方存在一个叫做佛雷亚加尔德（フレアガルド）的王国，米特拉曾经是这个国家的将军。他以自己非凡的智略，多次击退了从大陆而来的侵略者。不过有一次部下犯了错误，却他被怀疑有造反之心，受到严厉的拷打而死去。据说当时他的尸体上已经找不到眼球和耳朵。

生于：大陆历112年

死于：大陆历146年

### 弓斗士 莉莉亚（リリア）

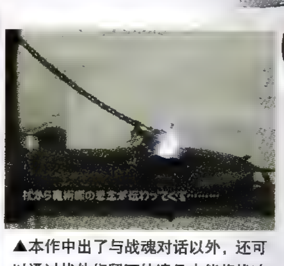
我只是想获得自由而已

出生在克雷尔蒙费蓝（クレルモンフェラン），据说是受到芙蕾亚（フレイア）神的祝福。与克雷尔蒙费蓝国王举行婚礼的途中突然失踪。虽然经过6年的时间，最后终于找到，但由于在精神方面受到极度的伤害，最后在国王面前跳楼自杀。

生于：大陆历730年

死于：大陆历752年

▲除了以上三名角色以外我们从已公开的游戏图片中看到又一个新角色。该角色的名字叫莉谢尔（リシェル），年龄27岁，职业是轻战士。



▲本作中出了与战魂对话以外，还可以通过找他们留下的遗品也能将战魂加入为同伴。

# ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

## 皇牌空战 零 贝尔肯战役

推荐玩家年龄 未定

PS2 STG Namco/日版/1人/6800日元

再有半个月，Namco的飞行射击名作《皇牌空战 零 贝尔肯战役》即将发售了，而目前官方又公布了将在游戏中登场的六种特殊武器，下面就为大家做第一时间报道。

### 半自动空对空导弹 SAAM
SEMI-ACTIVE AIR-TO-AIR MISSILE

与战机标准配备的普通导弹相比，射程与命中率都相当高。然而不同于普通机载导弹，SAAM无法自动追尾，锁定发射后仍然需要战机进行一定时间的跟踪诱导。正因如此，SAAM只有那些能够娴熟操纵机体的驾驶员才能运用自如。

### 燃烧汽化爆弹 FAEB

FUEL-AIR EXPLOSIVE BOMB

空对地特殊兵器，无诱导投下型爆弹，爆炸的同时会以弹着点为圆心向外扩散出大量高性能燃料，引发大规模燃烧，诱使周围目标发生爆炸。由于拥有非常广的攻击范围，因此非常适合攻击密集的地面目标。

### 火箭发射器 RCL
ROCKET LAUNCHER

最普通的空对地特殊兵器。最多能够实现8连发，但由于没有任何诱导能力，因此命中率相当低。弹头的爆炸效果一般，主要用于攻击城市中的建筑物或是工厂的厂房、仓库等设施。

### 小弹头布阵器 BDSP
BOMBLET DISPENSER

从机体下方散布大量小型爆弹，从而实现对地面目标的攻击。小型爆弹脱离机体后会以抛物线轨迹落下，因此投置方式类似普通爆弹。由于爆弹数量多，因此能够对一定区域进行带状密集轰炸。

### 凝固汽油弹 NPB

NAPALM BOMB

无诱导投掷型空对地特殊兵器，由于使用油质胶状物的缘故，因此爆炸后会持续燃烧相当长的时间，利用猛烈的燃烧对地面目标进行持续的伤害。由于以上原因，只有在高速平飞状态下投放凝固汽油弹，才能使着弹点最大化，获得最高的对地攻击力。

### 高机能对空导弹 XLAA
ADVANCED LONG-RANGE AIR-TO-AIR MISSILE

具有极长射程距离的对空攻击用导弹，而且最多可以同时锁定四个空中目标进行攻击。但追尾性能差，如果敌我相对角度过大MISS率会很高。适合从后方攻击逃跑的目标或利用高攻击力狙击大型目标，节省弹药。

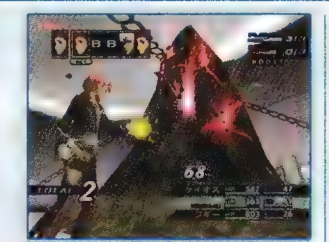
---

## 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

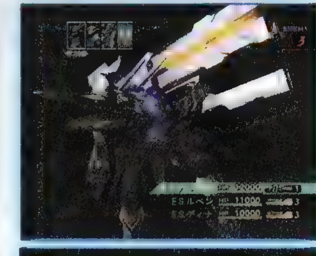
推荐玩家年龄 未定

PS2 RPG Namco/日版/1人/6980日元 2006.07.06

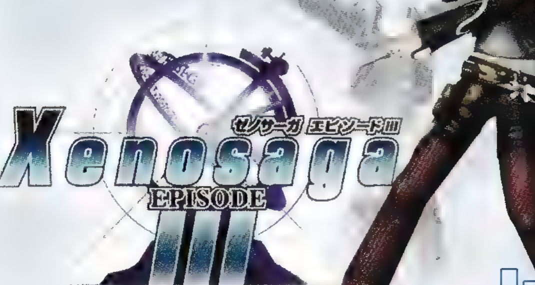
卯月紫苑、KOS-MOS、M.O.M.O、吉克、卡奥斯，还有Jr.，这是"《异度传说》系列"最主要的几个PC（Player Character）角色。使用双枪的"正太"Jr.在这主要角色队伍里也算得上是人气比较高的人物。按照剧情的设定，他是原始佐哈尔制御装置、兼对巫毒人工生体兵器"U.R.T.V."中的一员，编号"666"。Jr.属于拥有极高战斗能力的变异体，在全部669名U.R.T.V.中属于头领人物。这种特殊能力让已经27岁的他能够一直保持12岁的外貌。自从米鲁奇亚纷争以来，他作为特殊财团空海基金会的代表理事，一直从事对拥有特殊能力的人才进行救济以及保护的事业，同时也接受第二米鲁奇亚政府以及接触小委员会的委托任务。在《二章》的最后，Jr.和同为U.R.T.V.的阿鲁贝多进行了最后的对决，消灭了拥有不死之身的阿鲁贝多的肉体。这一次，他将接受由利·米兹拉希的委托，去调查"突然出现在宇宙的浮游大陆"。然而这个"浮游大陆"却隐藏着重大的秘密……



这是一台由维克特工业公司制造的E.S.，而且被认为该公司所制造的E.S.中较为初期的机体。因为该机体被确认曾经在15年前的米鲁奇亚纷争时使用于极秘任务中。现在这台机体根据Jr.以及卡奥斯的能力进行了重新调整，是一台地面战与空中战都能适应的万能机。



▼▶ E.S. Asher不愧是一台万能型的机体，无论远近都有强力的必杀技可用，相信在机器人战斗部分它将是队伍中的中坚力量！




### E.S. Asher

| 全高 | 15.12m |
|---|---|
| 干燥重量 | 21.5t |
| 驾驶员 | Jr. |
| | 卡奥斯 |

TEXT BY 神剑

# ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

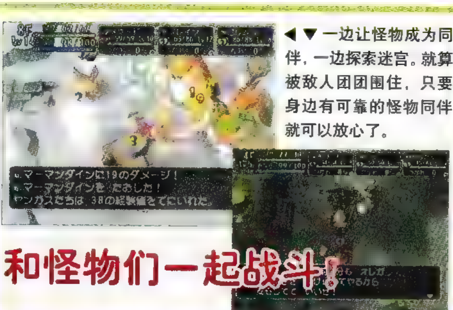
TEXT BY XUN

## 利用莫利之壶让怪物成为同伴！

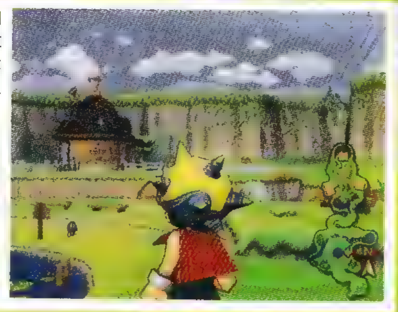
在本作中当玩家每次进入迷宫的时候都会发现迷宫的内部构造会有很大的变化，因此游戏中玩家每回合的行动都可能决定杨格斯的生死，可谓非常刺激的冒险历程。不仅如此，还不能忽视在冒险中帮助格斯的怪物们。在这里为大家公开与怪物同伴有关的心情报。

**少年杨格斯 不可思议的迷宫** 推荐玩家年龄 全
PS2 RPG Square Enix/日版/1人/6800日元

### 和怪物们一起战斗！



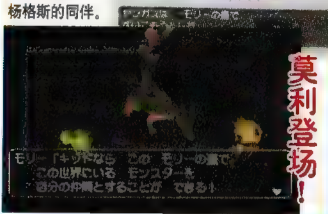
◀▼一边让怪物成为同伴，一边探索迷宫。就算被敌人团团围住，只要身边有可靠的怪物同伴就可以放心了。



### 将怪物放进莫利之壶

莫利（モリー）是在《勇者斗恶龙Ⅷ》中举办怪物斗技大会的角色。穿着一套非常华丽的服装，给人带来深刻的印象。在游戏中莫利给玩家“莫利之壶（モリーの壶）”，利用它玩家可以将怪物收为同伴。如果在战斗中怪物的头上出现壶的标记，那就是捕捉怪物的机会！在这个时候只要使用莫利之壶就能将怪物加入为同伴。

▶▼只要获得莫利之壶的话，不管是多大的怪物都将成为杨格斯的同伴。

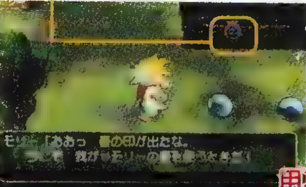


莫利登场！

▲▶战斗中出现壶标志，那就是说明这是把怪物加入为同伴的好机会。有一些怪物必须要满足特定的条件才会出现壶的标记。

**出现壶的标志！**

◀怪物的头上会浮现壶的标志。只要出现标记的话就可以用莫利之壶来吸收怪物。



▲在壶的标志出现的过程中，成功地将史莱姆吸收！这下史莱姆就成为杨格斯的同伴，与他一起冒险。

### 用莫利之壶吸收的怪物将成为杨格斯的同伴！

---

# 絶体絶命都市2 ～凍てついた記憶たち～

**绝体绝命都市2～被冰封的记忆～** 推荐玩家年龄 15
PS2 AVG Irem/日版/1人/6800日元 2006.03.30

TEXT BY 六道音速

即将于3月30日发售的《绝体绝命都市2》相信已经让不少玩家期待已久，本作的自公布到正式发售一共经过了1年多的时间，其中也经历了两次发售日的延期，相信是为了确保游戏的质量能够让所有玩家满意吧！对于系列来说，游戏的画面并不会有太吸引人的表现，但这并非游戏中最重要的要素，更重要的就是游戏中实现了各种灾难发生场面的豪华魄力，让玩家立刻就能投入到游戏角色那份逃难的生存感中。下面将为大家在游戏发售前来一次简单的角色游戏介绍。

## 角色介绍

这次的主人公并非只有一人，可以让玩家控制的角色一共有4人之多。他们虽在同一个庞大的城市中逃生，但根据职业和故事背景，所行动的路线和剧情完全不一致。而更有趣的，就是他们之间在游戏中所做的一切都将会影响其他三名角色。比如控制A角色把一辆汽车移开制造一条道路，从另一个方向前来的角色可能就会被困在这里而使用其他手段到达对岸。这种形式会使游戏更富乐趣。

**筱原一弥&藤宫春香**
职业：兼职大学生

在庆功会上打工的筱原突然发现有地板有漏水的现象，于是按照经理的指示开始疏散人群，在途中遇到同为打工学生的藤宫春香，于是便一同逃走。

**柘植明&本多凉子**
职业：的士司机&周刊编辑

从便利店看完杂志出来的柘植很快就接上今天的第一位客人——周刊编辑本多凉子，目的地就是即将发生灾难的Geo Section。比较有趣的是在控制柘植明时需要玩家驾驶的士。

**西崎佳奈**
职业：高中生

西崎是今天班级的值日生，在干完所有的工作后发现地震已经把她所做的一切全部打翻的。但地震似乎越来越严重，楼房甚至开始东歪西倒，于是她一边营救还在学校的学生一边逃出逆境。

**佐伯优子**
职业：市外大学生

佐伯优子因一场误会而被无故监禁在拘留所中，正当她呼喊警卫时发现地面渗水的情况越发严重，但无奈手上还被扣着一双手铐，于是她只能一边躲开警察的视线一边逃亡。

TEXT BY UP TEAM/ウジ

# 天下人

PS2 SLG　Sega/日版/1人/6800日元　推荐玩家年龄 全

## 系统篇

| 方向键 | 移动光标 | L2 | 加快战斗时的速度 |
|---|---|---|---|
| △ | 阵形变换 | R2 | 武将基本资料变换 |
| □ | 使用技能 | L3 | 快速移动到总大将 |
| ○ | 确定 | R3 | 调整视角(远和近) |
| × | 退出 | Select | 合战设定 |
| L1 | 查看自军全武将(可快速移动之) | Start | 暂停(可查看胜败条件) |

### 主菜单

**新规：** 开始一段新的游戏，游戏与"《无双》系列"的人物列传差不多，不过在《天下人》中，选择列传前就会告诉你本列传共有几章和难度。

**读入：** 读取游戏中的记录。

**附录：** 可查看武将，武具，兵种的图鉴等，还可以进行上手指导。

**设定：** 对游戏的系统进行个性化的设定。

**锻炼：** 对自军的部队进行训练，从而提升各方面的能力。

### 合战准备菜单

**部队配置：** 对自军的部队进行有利的配置，同时还能查看敌军的情报。(注意地形与兵种)

**合战准备：** 对武将进行装备，更换兵种。

**胜败条件：** 查看关卡的胜利与失败条件。(下方有关卡攻略的基本指南，要注意了)

**兵法书：** 查看游戏基本系统指南。

**保存：** 保存当前进度。

**出阵：** 进入战斗。

**退阵：** 退出。

## 合战准备篇

每次在战斗前面都会有一次给你准备的时间，在这段时间里，玩家可以随意调换兵种和装备。

### 军团说明

在配置中，还可以组成一个军团。军团是由几个部队组成的，不同的兵种部队组成的军团有不同的特殊能力。每个军团必须有一个军团长！

### 自军部队配置说明

在准备时可以把自军的部队自由配置到指定的地点。在选定一个配置地点后再把需要配置的武将配置进去就可以了。在配置完后画面右上方的数值会增加所配置部队的人数，左：自军(蓝色)，右：敌军(红色)。之后还可以将配置的武将进行阵形调整，按□可以把武将列出配置点。选择出阵便可进入战斗。

### 敌布阵兵种确认

在准备中还可以查看敌人的配阵和敌人兵种的情报。(此功能必须在部队配置下查看)

### 合战攻略说明

在胜败条件中第三项是攻略指南，攻略指南可以提示玩家在游戏该如何分配。

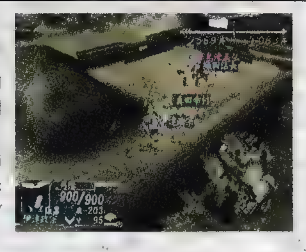
### 自军兵种变更/装备变更

在合战准备中可以进行兵种的变更和武器的变更，每个武将都有着不同的兵种。兵种的等级越高能力也就越高(当兵种LV显示成MAX时，说明此兵种已经满级了)，在兵种变更画面按△可换到武器变更画面，每位武将只能装备一样武器或特殊道具。

## 战斗篇

部队选择，移动和攻击：在选定需要移动的角色后把光标移到你要进行攻击或移动的地点，按下○进行。

### 部队情报说明



在画面左下方会有部队资料，如图，在头像下面的是角色名与等级，显示的"骑马兵"的是角色所带有的兵种。(不同的地形对不同的兵种有着很大的影响)，人物头像右下角的是部队的攻击力和防御力，部队人数越多攻击力就越高。表示"680/760"的地方是部队的兵力，(现有/最高。)，兵力显示为0时部队全灭。

### 兵数的恢复方法

在战斗中，会出现矢仓这一设施，当设施周围显示蓝色时，把部队移到圈内便可恢复部队的兵数。

### 阵形使用说明

战斗中按△可调出阵形菜单。不同的兵种有着不同的阵形，每个兵种的阵形都有4种，每种阵形都有着特殊的能力(在菜单最下面有阵形的能力提示)。选择你所要使用的阵形后便可发挥出阵形的能力。

### 近距离兵种和异常状态

在与敌人部队交锋中，会遇到混乱状态的情况，这些都是由兵种相互冲突引起的，比如说，擅长近距离攻击的骑马兵与擅长远距离攻击的弓兵交锋后，弓兵就会产生混乱状态(还有些是用特殊技能来使对方部队进入混乱状态的)，在混乱状态下的部队不可进行移动，攻击，反击，并防御力减半。想要恢复的话必须等状态的时间过去或是用救护队的技能来恢复。当然，除了混乱状态外，还会有一些其他的异常状态发生。

**异常状态有以下几种：**

**混乱：** 不可进行移动，攻击，反击，并防御力减半

**逃亡：** 在兵数少，矢仓被制压的情况下敌人会出现逃亡的状态。

**衰弱：** 兵数慢慢往下减少。并且攻击力，防御力，移动速度减半。

**睡眠：** 不可进行移动，攻击，并且攻击力，防御力减半。

### 敌方矢仓的制压方法

**红色：** 敌人的矢仓。蓝色：自军的矢仓。当遇到有红色矢仓时，不把它制压是不能对自军进行兵数恢复的。在矢仓字下是制压度，当蓝色满也就是制压成功！(或者把周围的敌人消灭)

### 兵种特技说明

不同的兵种有着不同的特技，在战斗中特技起到了非常大的作用！当兵种累积一定的经验后会习得新的特技，使用回数也会增加。把光标移到角色边上的时候按下□可调出特技菜单。每种特技都有着不同的能力，在特技边上的数字是特技可使用的回数。(最下面的表格是特技的能力)。

### 战斗中的特殊状况说明

**特殊地形：** 在战斗中会遇到一些树荫，沼池地等，这些特殊地形对特别的兵种可以起到很有利的作用。但对某些兵种则是很不利的，所以大家在游戏中一定要注意地形的状况。

**天气状况：** 天气在战斗中是很重要的，如果遇到雨天的话远距离攻击的兵种则会降低攻击力，比如说弓兵类的。

**建筑物修复/破坏：** 有一种工作兵。工作兵主要是修复建筑物和破坏建筑物，比如说修复一些浮桥之类的(工作兵对破坏大门起到了很大的作用！)，在修复和破坏都需要一定时间。在部队兵数边上显示的红圈，当白色填满红圈时也就是修复完成的时候。

**士气说明：** 在制压矢仓或军旗成功后，军队士气会上升，同时攻击力也会得到一定的提升！(在右上角会有提示。军旗在哪边靠的近就说明哪边的士气高)。

**大型武器的使用：** 在战斗中还会有一些特殊的大型武器，这些武器都是可以使用的，只要把武将移动到武器上就可以了(当移动到地点后，技能里会出现使用武器的技能)，在使用中会和修复建筑一样，兵数边会有一个红圈，如大炮，石弓等都是可以使用的！

**御家芸说明：** 主人公武将专用的技能。

圣剑传说DS 玛娜之子

NDS ARPG Square Enix/日版/1~4人/4800日元

推荐玩家年龄 全

# 聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

本作是Square-enix旗下的知名作品《圣剑传说》的正统续作，取消以往的纯A·RPG的风格而改为迷宫类，使游戏的玩法改变很大，而新加入的玛娜之盒系统与联机合作等新要素使的本作乐趣倍增。

TEXT BY UP TEAM/songkai123

## 菜单画面

| | |
|---|---|
| セーブ | 存档 |
| ジェム | 玛娜之盒，能够在这里更换玛娜之石 |
| マルチプレイ | 联机，能够和同伴联机合作 |
| ステータス | 角色状态，能查看当前的角色状态，接受的任务信息 |
| アイテム | 道具选择，可以在这里选择装备的物品 |
| 出村 | 离开村庄 |

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 十字键 | 角色移动、光标移动 |
| A键 | 确定、捡起／放下物品、对话、攻击、长按发动武器特殊技 |
| B键 | 取消、长按发动精灵魔法 |
| X键 | 效果同A键，战斗中为使用副武器 |
| Y键 | 使用道具 |
| L键 | 更换当前道具 |
| R键 | 更换当前武器 |
| SELECT | 发动必杀技 |
| START | 暂停游戏、开启菜单画面 |

| | 剑 | 链鞭 | 弓 | 锤子 |
|---|---|---|---|---|
| 攻击速度 | 中 | 中 | 快 | 慢 |
| 攻击力 | 中 | 中上 | 低 | 高 |
| 特点 | 3连斩 | 可以把物品拉近 | 远处阻击敌人 | 能打碎路障 |
| 特殊技 | 防御、反弹间接攻击 | 可把远处物品、敌人拉到身边 | 吹出使敌人昏迷的音乐 | 打碎路障，击打机关 |
| 必杀技 | 冲刺攻击 | 大范围的旋转 | 前方的3连射 | 大范围的连续旋转攻击 |

### 任务：

分为同伴任务、精灵任务和固定任务3种，其中固定任务在商店一楼的鼹鼠柜台可以接受，另外两种需要达成特定条件才能接受。

### 合成：

在商店一楼左方的柜台可以进行辉石的购买与合成，以及进行玛娜之盒的改造。

### 合成表：

| 红： | | |
|---|---|---|
| 绝对ぼうぎょ | 力の结晶 | マイティガード |
| 命の结晶 | 力の结晶 | 力の结晶 |
| フレイルマスター | スティールフック | ジャイアントスイング |
| ジェマのたましい | スティールフック | ソニックウェイブ |
| ダブルアタック | 力の结晶 | ソニックウェイブ |
| ダブルソニック | ソニックウェイブ | ソニックウェイブ |
| ソードマスター | ソニックウェイブ | マイティガード |
| ワイドショック | ワイドスタンプ | ワイドスタンプ |
| 绝对ぼうぎょ・改 | マイティガード | マイティガード |
| フックショット | 力の结晶 | スティールフック |
| 回转 | 力の结晶 | ジャイアントスイング |
| スティールショット | スティールフック | スティールフック |
| ジャイアント | ジャイアントスイング | ジャイアントスイング |
| つらぬきの矢 | 力の结晶 | スリーウェイショット |
| ララバイ | 力の结晶 | 大音量 |
| つらぬきスリーウェイ | スリーウェイショット | スリーウェイショット |
| パワースイング | 力の结晶 | ブレイクショット |
| スプリングショック | 力の结晶 | ワイドスタンプ |
| パワーショット | ブレイクショット | ブレイクショット |
| ロビンフッド | スリーウェイショット | 大音量 |
| レクイエム | 大音量 | 大音量 |
| ジェマのほこり | スティールフック | マイティガード |
| ジェマの力 | ジャイアントスイング | スリーウェイショット |
| マスターオブハンマー | ブレイクショット | ワイドスタンプ |

| 黄： | | |
|---|---|---|
| まじない | 守りの结晶 | 魔法使いの心得 |
| ふかきめいそう | 心の结晶 | かんごしの心得 |
| めいそう | 守りの结晶 | かんごしの心得 |
| しゅくふく | 守りの结晶 | 天使の心得 |
| つよきまじない | 心の结晶 | 魔法使いの心得 |
| かがやきのしゅくふく | 心の结晶 | 天使の心得 |
| **蓝：** | | |
| 魔力の结晶 | 知识の结晶 | 知识の结晶 |
| 精灵たちのたましい | ノームの友 | ウィスプの友 |
| 精灵たちの力 | ノームの友 | ノームの友 |
| ウンディーネのきずな | ウンディーネの友 | ウンディーネの友 |
| ジンのきずな | ジンの友 | ジンの友 |
| ドリアードの心 | 知识の结晶 | ドリアードの友 |
| シェイドの心 | 知识の结晶 | シェイドの友 |
| **紫：** | | |
| えいゆうの精神 | スティールフック | スティールフック |
| しきこうよう | ソニックウェイブ | ノームの友 |
| うら奥义・ソード | 力の结晶 | サラマンダーの友 |
| うら奥义・ハンマー | 力の结晶 | ノームの友 |
| うら奥义・ボウ | 力の结晶 | ジンの友 |
| **淡黄：** | | |
| とうぞくの心 | 力の结晶 | 守りの结晶 |
| 急成长の心 | 力の结晶 | 心の结晶 |
| ライフスティール | スティールフック | かんごしの心得 |
| ソウルスティール | 天使の心得 | 天使の心得 |
| **绿：** | | |
| そよ风の加护 | ジンの友 | 星くずのいたわり |
| 暗の加护 | シェイドの友 | 星くずのいたわり |
| ほのおの加护 | サラマンダーの友 | 星くずのいたわり |
| しんりんの加护 | ドリアードの友 | 星くずのいたわり |
| ワナぬけの守り | ノームの友 | 守りの结晶 |

### 精灵魔法

按住B键可以使用精灵魔法，发动后空中会出现精灵，一段时间之内去碰到精灵会被附身而使用效果类魔法，反之则使用攻击类魔法，精灵与ティス对话更换。

### 必杀技

战斗时画面右下方会出现水晶槽，攻击或被攻击都能使水晶槽增加，蓄满后按下SELECT键角色会进入究级模式，此时武器的特殊技会变为必杀技，而水晶槽会随着时间而不断减少，槽耗完会解除究级模式。

### 玛娜之盒

在冒险途中会得到很多玛娜之石，可以放在玛娜之盒里加强角色的各种能力，玛娜之盒只有4个空间，怎样搭配才能达到最佳效果就需要依照玩家自己判断。

### 其他隐藏要素：

1.有龙鳞（村长的任务得到）与辉石（合成处的任务得到），和合成处的人交谈得到龙石。
2.有神秘之种（ティス的任务）和村长交谈得到勇者之剑。
3.有魔幻之石（矮人族的任务得到）和合成处的交谈能进行玛娜之盒的强化。

## 隐藏要素

### 支线任务

支线任务分为同伴任务和精灵任务，随着流程的进展数量会增加，建议通关后再进行，而精灵任务只要在通关后和自己身上所带的精灵对话就能得到任务，下面把隐藏的任务的接受方法列出：

#### 银の人鱼亭里众商人的任务：

| 条件 | 任务 | 地点 |
|---|---|---|
| 完成ティス的寻找物品的任务 | 寻找材料 | 星の湖 |
| 后和合成处的对话 | | |
| 通关后和人鱼对话 | 送东西 | 星の湖 |
| 和接任务柜台的对话 | 寻找会员 | 冰の城 |
| 和兔子商人对话 | 抓小偷 | マナの塔 |
| 完成后对话 | 寻找物品 | 红き沙の沙漠 |

#### ティス的任务：

| 条件 | 任务 | 地点 |
|---|---|---|
| マナの塔完成后交谈 | 消灭魔物 | マナの塔 |
| 红き沙の沙漠完成后交谈 | 寻找物品 | 红き沙の沙漠 |
| 冰の城完成后交谈 | 寻找魔石 | 冰の城 |
| 虚ろなる地完成后交谈 | 寻找神秘之种 | 红き沙の沙漠 |

#### 其他人的任务：

| 条件 | 任务 | 地点 |
|---|---|---|
| 和矮人族的对话 | 寻找同伴 | 星の湖 |
| 完成上个事件并完成生命の道后对话 | 寻找家人 | 光の森 |
| 星の湖完成后调查村长家的闪光处， | 去星の湖寻找神兽 | 星の湖 |
| 和村长对话得到钥匙，能打开下方的门， | | |
| 调查书能接到任务 | | |
| 达成全部精灵任务后调查石碑 | | |

# 流程攻略

## 初始

开场剧情结束后来到村子左上角的石碑处和ティス对话，ティス告诉主角近期各地的植物生长异常的情况，并想前往マナの塔调查，和ティス告别后来到上方的村长家和村长对话，交谈时石碑发生异变，担心ティス的主角急忙前往マナの塔。

## マナの塔：层数：4＋1层

**要点：**

1.最初的迷宫，没有什么难点，按精灵的提示进行会轻松很多。

2.从第2层开始出现的敌人幽灵剑，攻击力较高，要小心应付。

3.普通攻击不能破坏大型的路障，要利用攻击将敌人打飞并撞击路障即可破坏。

**BOSS：火焰鸟**

**攻击方式：**

突进，由一条直线的突进，从地图上可以看到它的突进方向，HP越少速度越快，建议躲避；火焰风暴，发动时BOOS会站在版面中间一段时间，且会出现绿色的魔法效果，此时在其背后可以有效的进行攻击；飞镖，当BOSS停留在版边时就会放出，可以先用剑的特殊技"防御"把飞镖挡回，再近身攻击；火焰弹，由于前期动作和火焰风暴几乎一样，只是少了魔法效果，所以比较难躲避。会发出4发带有追踪效果的火球。

**战斗要点：**

1.一开始BOSS因为有结界的关系，主角的攻击不能对其造成伤害，此时只要击打BOSS数次即可触发圣剑从天而降，破坏BOSS结界的剧情，此后的攻击才会奏效。

2.初期主角的防御力较低，战斗应速战速决，找准一切机会攻击。

打倒BOSS后出现一个全身穿着黑色衣服的男子，想抢走圣剑但没有成功。回到村子把事情的经过告诉村长后，主角决定前往3个光柱处调查，出门来到银の人鱼亭的2楼与村长对话，得到召唤道具后前往新地点星の湖。

## 星の湖：层数：4＋1

**要点：**

1.此处和マナの塔相比难度有所上升，等级不够的话用剑攻击很难造成大伤害，新武器链鞭能把远处的物品、敌人拉到身边。

2.不少很高的草里有道具，用链鞭的特殊技可以拉出。

**BOSS：暗黑树精**

**攻击方式：**

落子攻击，会落下许多种子对玩家进行攻击，只要一直往一个方向闪避就能顺利躲开；冲撞，小树精的攻击，会朝主角所在方向冲撞，只要及时改变站立地点即可；自爆，小树精的攻击，离主角距离较近时会使用。

**战斗要点：**

1.对付这个BOSS，首先要用链鞭把周围的小树精拉开并击破，才能对其本体进行攻击，用精灵魔法攻击比较有效率。

2.攻击本体时应注意及时离开，BOSS大约10秒后会再次放出分身。

击败BOSS后树神トレント出现，トレント告诉主角マナ的力量会将毁灭世界，回村后任意完成一个任务后找村长对话，出村来到新地点"红き沙の沙漠"。

## 红き沙の沙漠：层数：8＋1

**要点：**

1.此处的敌人不仅数量多，而且防御力较高，用弓在远处阻击会比较轻松。

2.砍掉红颜色的草后会造成麻痹的异常状态。

**BOSS：地狱恶魔**

**攻击方式：**

召唤，BOSS会召唤出杂兵对主角进行干扰，用剑集中消灭即可；月光斩，向前方发出3方向的月牙攻击，间隙较大，很好躲避；挥爪攻击，看见挥爪的动作后往反方向闪避即可；前突，两只手向前直线突进，往版边逃离即可躲过；地狱火焰，从天空落下数枚火焰，能提前看见地上的影子。

**战斗要点：**

比较简单的BOSS，其攻击力比较小，推荐使用弓配合精灵魔法来应付。

剧情后出村完成一次任务或完成一次迷宫后和ティス交谈，出村来到水の城。

## 水の城：层数：8＋1

**要点：**

1.本关到处都是被冰覆盖的道路，在上面行走会很滑。

2.锤子可以把障碍物破坏。

3.第4层有大量的药物。

**BOSS：巨大甲龙**

**攻击方式：**

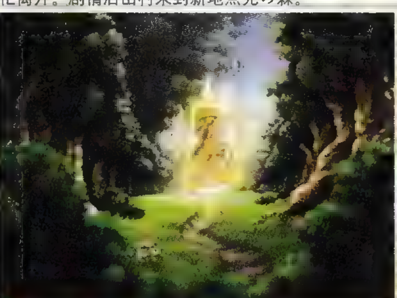
毒气攻击，向四周散开的毒气，身后是攻击盲点；冰块攻击，发出一定数量的冰块阻挡道路，用锤子能砸坏；旋转攻击，自身高速旋转并快速移动的攻击，较难躲避，被击中会导致连续损血；震地，震动地面使主角产生硬直，无法躲避，但此招发动时间较长，能用锤子的特殊技破坏掉。

**战斗要点：**

1.甲龙的弱点在腹部，只有用锤子的特殊技和它发动攻击时才会露出。

2.建议使用精灵魔法结合锤子特殊技的战术，可以有效的提高攻击效率。

击败BOSS后主角想对神秘男子出手，却被圣剑所伤，而在自称マナの王的神秘男子正要对主角下手时ティス赶来，マナの王看见ティス后好像有所顾虑，便匆忙离开。剧情后出村来到新地点光の森。



## 光の森：层数：8＋1

**要点：**

1.敌人的数量很多，逐个消灭才是上策。

2.后期会出现不断涌出杂兵的黑洞，击打50次左右才能消灭。

3.利用锤子的特殊技击打机关可以出现道路。

4.地上的裂缝不能踩，否则会受伤。

5.如果把敌人吸引到红色草药上面，再将其消灭掉，草会随着消失。

6.主角在后期把地上的黄色果子打掉后可以回复HP。

**BOSS：光之结晶体**

**攻击方式：**

光球。

**战斗要点：**

1.平时BOSS周围的旋风加大时不要靠近。

2.用锤子把光球击向BOSS可以对其造成伤害。

3.在BOSS的旋风平息的2秒内可以靠近。

当主角回到村里时发现ティス失踪了，调查石碑可以进入虚ろなる地。

## 虚ろなる地：层数：12＋1

**要点：**

1.幽灵牛的攻击力很高，需要注意。

2.大型草里面有很多道具。

来到最上层的主角看见マナの王想对ティス下毒手，正要上前和マナの王较量时，マナの王召唤出了由之前在大灾难中丧生者的灵魂组成的异型。

**BOSS：异型**

**攻击方式：**

跳跃攻击，会跳起对主角进行攻击，伤害较大但很好躲避；触手攻击，从地上冒出触手对主角进行攻击，看见地上有阴影时应逃离；突进攻击，此时异型的眼睛会集中到攻击的方向。

**战斗要点：**

1.我方所有的攻击均不能对BOSS造成伤害，惟一的方法是引诱BOSS使用跳跃攻击把5个宝石柱破坏。

2.使用锤子把宝石砸向BOSS能造成伤害。

剧情后出村即可前往生命の道。

## 生命の道：层数：12＋1

**要点：**

1.黄狼的冲撞攻击对我方威胁很大，应优先解决。

2.第2层会被大量杂兵包围，先前应尽量把必杀槽蓄满。

3.在空中飞行的桃心状敌人会自暴，注意及时躲避。

4.可以用锤子的特殊技把路上的刺的位置更换。

**BOSS：マナの王**

**攻击方式：**

魔法光球，放出有追尾效果的魔法光球，绕圈就能躲过；落雷，召唤雷电攻击，被击中会被麻痹；近身连砍，第二形态的招式，用圣剑近身攻击，由于速度很快，相当难躲避。

**战斗要点：**

1.マナの王的攻击速度很快，建议使用攻速高的武器作战。

2.击败マナの王后他会复活一次，要注意留一些回复药。

3.第二形态的マナの王会使用圣剑近距离攻击。

4.マナの王离得较远就会发动雷电攻击。

失败的マナの王依然不甘心，把生命献给了マナ，巨大的力量使マナの胚开始了发育，为了阻止世界的毁灭，主角来到了最后的战场——异界。

## 异界：层数：16＋2

**要点：**

1.第2层会被大量敌人包围，应在第1层时利用水球蓄满必杀槽。

2.强化版幽灵剑的攻击力依然很高，推荐使用弓在远处攻击。

3.第4、8、13、17层的剑士攻击很高，要小心应付。

4.第9层要和另外3个主角的复制体战斗。

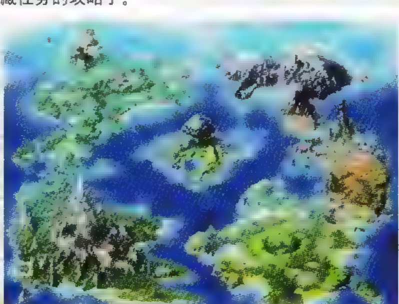
5.地上的魔法阵可以用锤子的特殊技破坏掉。

**BOSS：マナの胚**

**攻击方式：**

当地面生长出草时，BOSS出现在版面上方，会使用藤条攻击；地面生长出花时，BOSS随机出现在版面四周，会招唤食人花。

击败BOSS后即可欣赏结局动画，之后游戏会自动回到通过生命の道的状态，此时可以开始进行隐藏任务的攻略了。



Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル -レナス-

# VALKYRIE PROFILE LENNETH

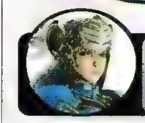
经过了6年的时间在掌机平台上复活的本作，除了加入全新制作的动画以及16:9画面以外，基本上完整地移植PS版。较遗憾的是连PS版中存在过的一些BUG也都完整的移植过来。但是相信这款游戏给不少玩家带来美好的回忆。

TEXT BY XUN

## 女神侧身像 蕾娜斯

推荐玩家年龄 15

PSP RPG Square Enix/日版/1人/4800日元



◆加入同伴◆ Chapter0～1

ラウリィ
ベリナス

### アルトリア山岳遺迹

**推荐入手的宝箱：**

铁格子の键（必）
エンジェルキュリオ
トレジャー・サーチ

**神界道具**

封印の小箱
宝剑グリム・ガウディ

**要点：**"宝剑グリム・ガウディ"对怕雷属性的敌人有一击必杀的效果，对第二章的几个BOSS都有效。

打完BOSS后的宝箱如果不献给主神会降低评价值，但是在游戏中评价值只要不是0的话对游戏没有任何影响，所以不管是有用还是没用都最好不要献给主神。

### ゾルデ地下墓地

**推荐入手的宝箱：**

アタック・パワー
アボイド
マジック・パワー

**神界道具**

ダマスクス制法书
宝冠フェルマー
青灰色の首饰り

**要点：**迷宫的入口处往右移动的话会看到一个洞口，在里面可以拿到增加攻击力的技能"アタック・パワー"，游戏初期会对攻击力造成很大影响。

BOSS战时中后排的两个魔法师的攻击力很高。建议给ヴァルキリー配一把弓箭，和我方的法师一起配合优先将其打败。

**神界的要求**

勇者适性值 40

### 凶桐の森（EASY NOMAL ）

**推荐入手的宝箱**

アイシクル・エッジ
フレア・クリスタル

**神界道具**

エクストリームガード
不死鸟の羽

**要点：**相对来讲怕火属性的敌人比较多，建议给法师装备火属性魔法ファイアランス

◆加入同伴◆ Chapter3

カシェル（ Normal ， Hard ）
梦琉 （ Easy ， Normal ）
洵、ジェイクリーナス、那々美中随机一名（Normal）
ジェイクリーナス、梦琉、那々美中随机一名（Hard）

### ゴーラ教团本部（EASY NOMAL ）

**推荐入手的宝箱：**

ガッツ
ミスリル矿石
レデュース・パワー
アデプト・イリュージョン
フェアリィ・リング
ポイズン・チェック
エーテル・セプター

**神界道具**

ダリスの香炉
ガーゴイルの像

**要点：**首先寻找教祖，其后将把7个敌人打败就会满足BOSS出现的条件。

### 奇岩洞窟

**推荐入手的宝箱：**

ディフェンド
名剑フレア・バゼラード
ドラゴン・スレイヤー
レデュース・ガード
トリック・ステップ

**神界道具**

黄金の鸡
苍剑グラン・スティング

**要点：**如果カシェル不加入为同伴的话，此迷宫不会开启。

利用□键发动的晶石来反射冷冻激光，使柱子冻结。

### ブラムス城

**推荐入手的宝箱：**

名剑フレア・バゼラード
キュアー・ブラムス
名剑ムーン・ファルクス
ユニコーンの角
オーディナリィ・シェイブ
スロー
ビースト・スレイヤー
ミスリル矿石
ストーン・トウチ

**要点：**需要在4分钟以内要到达BOSS的房间，否则迷宫就会消失。

如果想完成A结局的话，建议在3章不要与BOSS见面。（请看完成A结局的方法）

### ローム丘陵のカラクリ屋敷(HARD)

**推荐入手的宝箱：**

アデプト・イリュージョン
ガッツ

**神界道具**

昂魔の镜
幻衣ミラージュ・ローブ

**要点：**机关房间的最短路线：入口→下→右→右→右→上→左→左→上→上→右→右→下→下→右→右。

装备"昂魔の镜"能有很高的机率反弹对方的魔法。

**神界的要求**

必要勇者适性值 65
弓兵
Find Trap ， Survival

◆加入同伴◆ Chapter2

ロウファ（Normal，Hard）
洵（Hard）
从洵、ジェイクリーナス、那々美中随机一名（Normal）
ジェイクリーナス、梦琉、那々美中随机一名（Hard）

### 龙宫洞窟

**推荐入手的宝箱**

スランティング・レイン
エレメント・セプター
クール・ダンセル

**神界道具**

黑枪"鬼哭天使"
名刀"绯莲"

要点：装备"宝剑グリム・ガウディ"的话，可以将BOSS一击必杀。

### ネルソフ湿地帯

**推荐入手的宝箱：**

ホーリィ・クリスタル×2
ウエイト・リアクション
デーモン・スレイヤー
キュア・コンディション
名剑フレア・バゼラード

**神界道具**

ドライアドの树皮
碑文の欠片

**要点**·一部分宝箱沉在沼泽下面，如果在沼泽中跳起来就可以看出脚下有没有宝箱。

BOSS可以用"宝剑グリム・ガウディ"一击必杀。

**神界的要求**

必要勇者适性值 50
战士
Tactics ， Leadership ， Identify

### サレルノ实验场迹(HARD)

**推荐入手的宝箱：**

スランティング・レイン
エレメント・セプター
红莲の宝珠

**神界道具**

圣杯
名剑フェイム・フェイン
圣皇后のティアラ

**要点**：玩家可以利用红色的沼泽、蓝色的香水、黄色的毒来给自己的身体附带3种不同的颜色。迷宫中存在3种不同颜色的树根，对应玩家身上附带的颜色，被除掉的树根切换画面之后就会复活，如果使用强酸的话可以减缓树根复活的时间。

**基本步骤**：附带红色→获得强酸→除掉红色树根后，在红色树根下使用强酸→附带黄色→把蓝色香水附近的树根消除→附带蓝色→获得强酸→消除蓝色树根，在蓝色树根下使用强酸→附带黄色→把蓝色树根上方的黄色树根除掉。

◆加入同伴◆ Chapter4

エイミ
ロレンタ
洵、ジェイクリーナス、那々美中随机一名（Normal）
ジェイクリーナス、梦琉中随机一名（Hard）

### レザード・ヴァレスの塔

**推荐入手的宝箱**

不老不死の书
ダンシング・ソード
配列变换の宝珠
タイマー・リング
エーテル・セプター
オーディナリィ・シェイブ
卑金属

**要点：**最底层开启机关后有两个转移魔法阵，其中一个是前往BOSS处，而另外一处有"配列变换の宝珠"，战斗之前一定要拿到。

一旦出迷宫就无法跟レザード战斗，自然就无法完成A结局。

### 黑梦塔（EASY NOMAL ）

**推荐入手的宝箱**

オート・アイテム
名剑ヴェイン・スレイ
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
エレメント・[illegible]

**神界道具**

妖艳な雕像
妖精の[illegible]

### 暗黑塔ゼルヴァ(HARD)

**推荐入手的宝箱：**

ポイズン・ブロウ
红莲の宝珠

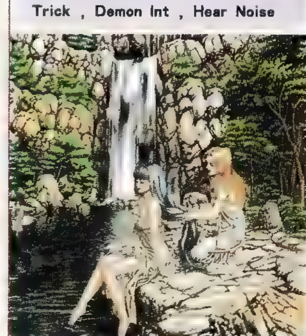
**神界道具**

圣遗物
苏生秘法书
圣剑ロスト・セラフィ
蛇矛バシリスク

**要点：**该迷宫的BOSS可以互相复活，所以必须同时将两只同时打败。BOSS的攻击经常被STUN，建议装备スタン・チェック。

**神界的要求**

必要勇者适正值 80
交涉上手な勇者
Trick ， Demon Int ， Hear Noise



## ◆加入同伴◆ Chapter5

メルティーナ（条件：在前一章打败レザード）
ルシオ
ジェイル、バドラック、グレイ、诗帆中随机1～3名

### アークダインの遺迹

**推荐入手的宝箱：**
スタン・マジック
レ[illegible]
ス[illegible]
コ[illegible]
マ[illegible]
ダーク
**神界道具**
スター[illegible]
圣杖アドヴェンティア
圣衣プリ[illegible]
ア[illegible]

**要点：**防止所有异常状态的[illegible]就在BOSS房间大魔晶石后面。

### 神界的要求

必要勇者适性值 90
敏捷
泳ぎが得意
March，Attack Pow，Resist Damege，Defend

### 炎の城塞(HARD)

**推荐入手的宝箱：**
ソウル・スレイヤー
シャドウ・サーヴァント
ストーン・トウチ
红莲の宝珠
**神界道具**
久远の灯火
红莲剑インフェルナス
ミトラの圣水
**要点：**迷宫入口附近不断地落下火球，挥剑可以把火球消灭。

开启第一个开关后利用梯子往回走，就可以看到有一扇门被打开。

在地面一片火海的区域连续放3个晶石，利用晶石破碎时的反动力来通过。

## ◆加入同伴◆ Chapter7

苏芳、リセリア（Hard，アークダイン遺迹）

### 神界的要求

必要勇者适性值 110
炎咒の珠の修复
高レベルの魔术师
Undead Int，Avoid，Resist Magic
本篇中“魔剑グラム”只有在这个时候随机获得，如果拿不到的话建议读档，直到把剑拿到为止。

### 精灵の森

**推荐入手的宝箱：**
タイオー・リング
プリベント・ソーサリー
金の卵×3
リフレクト・ソーサリー
クロス・エアレイド
キ[illegible]
圣衣シルフ・レッド
**神界道具**
炎咒の珠
精王剑アレ[illegible]
神弓エルヴン・ボウ
**要点：**首先一直往左走到与精灵见面，接下来才可以打败4个BOSS。

获得物品的附近都有一名精灵提示BOSS的地点。

修复“炎咒の珠”之后在此进入，在出雾的地方按下一左一下的顺序走，会发生BOSS战，击败后才算真正过关。

### 古代坟墓アメンティ（HARD）

**推荐入手的宝箱：**
红莲の宝珠 ×2
ミスリル・プレート
ストーン・チェック
铁矿石
ユニコーンの角
ミスリル矿石
バシリスクのうろこ
エーテル・セプター
**神界道具**
圣酒リシュブール
亡王の假面
アンブロシア
红水晶のオルゴール
バシリスクの腕轮
**要点：**获得宝玉之后要把晶石的碎块放在放过宝玉的平台上。

三角形的平台只要跳到正中间就不会滑下来。

碰到有浮游在空中的监视者，就被强制转移到一个密室。用剑破坏对面墙壁的3个面具，门就会打开。

装备不遇敌的道具“ディメンジョン・スリップ”就可以避开监视者。

进入BOSS房间之前有石像向玩家提问，无论选择哪一项都可以通过。

## 众神的黄昏

### アスガルド丘陵（A结局）

**宝箱：**无
**要点** 迷宫就一条线，没有任何宝箱。只不过中间会强制性地与ブラッド・ペイン和フェンリル战斗。

以目前的等级和装备来说与ブラッド・ペイン战斗时很容易被敌人秒杀，因此为保险让所有人都装备“AUTOITEM”和“GUTS”技能。

由于フェンリル的弱点是火属性，可以用在“火の要塞”得到的红莲剑一击必杀。

### ヨツンヘイム宫殿（B结局）

**推荐入手的宝箱：**
メンタル・リアク[illegible]
[illegible]
**要点：**在此处随时都可以进行道具生成。

有红、蓝、绿色火炎的地点，通过合成红色和蓝色火炎，获得“紫苑の炎”，开启[illegible]所在地点的门扉。

“[illegible]の炎”过一段时间就会消失，所以拿到之后就尽快地抵达目的地，中途的敌人可以装备“ディメンジョン・スリップ”来回避。

## ◆加入同伴◆ Chapter6

ジェイル、バドラック、グレイ、诗帆中随机加入1～3名

### 亡失都市ディパン

**推荐入手的宝箱：**
トリプル・ディストレス
エーテル・セプタ
コンセントレーション
クロス・エアレイド
エヴォーク・フェザー
リフレクト・ソーサリー
**神界道具**
钝色の冠
吼枪ドラグーン・タイラント
**要点：**BOSS的房间就在第一个记录点上方的彩色玻璃处，需要用晶石做平台，用剑破坏彩色玻璃。

BOSS战只要有魔法反弹的魔法“リフレクト・ソーサリー”就很容易打败。

### 水中神殿(HARD)

**推荐入手的宝箱：**
ダーク
红莲の宝珠
**神界道具**
镜铠リフレックス
裂刃[illegible]
银河の露
**要点：**中途有两处打不开的门，做晶球的碎块，将把碎块放进水中的凹处，门就会打开。

晶球的碎块放进水里会成为移动的平台。

对BOSS只要使用在“炎の城塞”得到的“ミトラの圣水”就可以一击必杀。

### 神界的要求

必要勇者适性值 100
勇敢
魔术师
Monster Int，Hit

## ◆加入同伴◆ Chapter8

ガノッサ

### アリアンロッドの迷宫(HARD)

**宝箱：**
天空の瞳（1）
妖剑クロムレア（8）
红莲の宝珠（11）
魔枪エターナル・フォルツ（13）
闪弓フォウル・スレイヤー（14）
魔杖アポカリプス（21）
**神界道具**
雷光剑シェドザード（25）
贤者ソロンの秘文书（25）
圣杖ユニコーンズ・ホーン（25）
**要点：**该迷宫的宝箱全部都是顶级装备，建议一定把所有武器拿完。

最短路线是10→13→5→7→6→11→17→25。

### 天空城(HARD)

**推荐入手的宝箱：**
红莲の宝珠
リフレクト・ソーサリー
生命の秘药
**神界道具**
闪刀シルヴァンス
アトレイシアの竖琴
圣铠アレフ・ストレイン
刚弓ベルセルク・アロー
**要点：**如果从天空城掉下来的话就会被抛出城外，此处的宝箱没什么好东西，所以没必要刻意去拿宝箱。

有树根档住的地方要把周围的蝴蝶全部消灭才可以通过。

### 奉龙殿

**推荐入手的宝箱：**
エーテル・セプター
プ[illegible]
シ[illegible]
ト[illegible]
マ[illegible]
スペル・レインフォース
刚枪ダイナソア
ドラ[illegible]
魔咒兵设计图面
神さびた砂时计
**要点：**按顺序进门的地方，从右边开始数进门顺序为6、2、4、5、7、8、1。

关于第二个守护者，打开通道中间的宝箱，只要出现字样的时候守护者就无法碰到玩家。

## ◆ 进入A结局的方法 ◆

想进入A结局的话至少要满足两个条件。首先在第6章之前把封印值降到37以下，第6章之前把ルシオ传送到神界。降低封印值的方法有

神界回合的时候把初期装备“ニーベルンゲンの指轮”去掉。—02
每增加1名同伴。—02
第一次来到“铃兰の草原”的时候。—15
ルシオ加入之前到“ジェラベルン”发生剧情。—15
在“ブラムス城”与ブラムス战斗的时候选择“思いとどまる”。—15
打败レザード。—15
メルティーナ加入。—15
ルシオ加入。—18

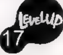
在这里要注意的是每传送一名同伴，封印值都会增加12。所以想看A结局就必须把每章节传送到神界的同伴控制在1名以下。

**步骤** 雷娜斯的初期封印值为100，而封印值不会增加到100以上。所以第5章不要完成降低封印值的剧情。到了第5章就马上传送一个同伴到神界，接下来开始完成降低封印值的剧情。所以实际上增加封印值的只有在第5章和第6章把同伴传送到神界。

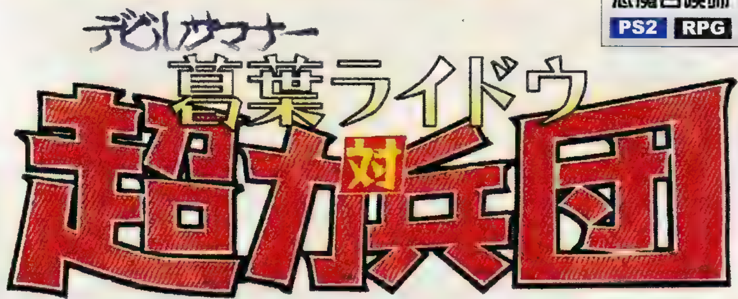
接下来就依次完成上述的降低封印值的剧情，同时在第5章或第6章把ルシオ传送到神界。只要第6章结束的时候在神界发生ルシオ和フレイア对话情节就可以确定。

第8章“精神集中”后出现“铃兰の草原”。进入之后发生剧情，接下来会自动进入最终迷宫。





TEXT BY UP TEAM／迁徙的鱼




**恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团**

PS2 RPG Atlus／日版／1人／6800日元 推荐玩家年龄 15

本作中的战斗系统有了很大的改变，从回合制改为能够自由操纵的ACT制。可以体验到《恶魔召唤师》系列"新的乐趣。并同时在游戏中玩家可以亲自操作仲魔，去调查游戏中发生的事件调查。在战斗系统方面和前几作相比怎么有着如此大的变化呢？官方解释为了让玩家体验金子一马的怪物在即时演算的画面下表现，因此将战斗系统改成ACT制。

# 极速流程攻略

## 序

### 葛叶的修验场

训练教程，可以在此熟习一下本作的系统和操作。这里可以收得游戏里的第一个红莲属性仲魔。

在桥上的战斗剧情需要必败。

## 第壹话 消えた资产家令娘

### 大道寺邸

出侦探社对风间刑事使用点火特技→从筑土町北边到达大道寺邸，与执事对话给他出示扬羽蝶胸针→控制仲魔单独搜查，在一层书房找到伽耶的照片。

### 筑土町

给神代坂桥附近的两个女学生看伽耶的照片→东边小巷里给戴眼镜的女学生看伽耶的照片。

### 无名神社

做电车来到志乃田方面→无名神社摇响铃铛召唤出八咫乌使者后到达异界筑土町→从右方迂回前进找到BOSS，BOSS是三个雷电属性的恶魔，弱点为冰属性。

### 大道寺邸

返回筑土町在多闻天门前找到女学生对话，之后前往大道寺邸。

一层西边最北部的房间里调查墙壁后，使用雷电属性仲魔现场验证技能，调查书柜选择第二个选项挪动书本出现地下道。→地下道与大塔拉斯库对话→返回筑土町神代坂对路旁女人使用外法属性读心术，再对话选第二项，入手"洋食屋的红葡萄酒"。

返回大道寺邸地下，把"洋食屋的红葡萄酒"交给大塔拉斯库后发生BOSS战。冰属性大塔拉斯库HP比较多，防御力也很高，弱点为火。注意防御它的尾巴攻击，把它的HP到只剩大概五分之一时即获胜。→交给大塔拉斯库高价啤酒（二楼客室得到）后，渡过另一边→货物柜前现场验证，得到伽耶的日记本。→返回途中发生遭遇战，外法属性的大骷髅会放雷魔法和不断召唤小骷髅，全力攻击它既可。→在一层大厅东方的会议室前单独调查。

### 异界 大道寺邸

筑土町鸣海侦探所与鸣海对话→大道寺邸找到大道寺清对话→疾风属性BOSS召唤出两个蛮力小兵时，处于无敌状态（后期HP在一定以下时不会进入无敌状态），清光杂兵他会漏出眼睛，这时候可以攻击，BOSS向上跳之后会发出触手攻击，注意防御，弱点为雷电属性。

## 第贰话 怪人赤マント现る

### 银座町

在工事现场与穿着和服的女子对话后出大地图。→与料亭龙宫门前女性对话，给她看红斗篷的照片写真，依次选择"大道寺清……"、"车夫……"。

### 深川町

进入大国汤打败小混混后了解情报。→经过人力车前进入异界，找到牢房中的饭田→返回筑土町的金王屋花2000圆买到开锁工具。

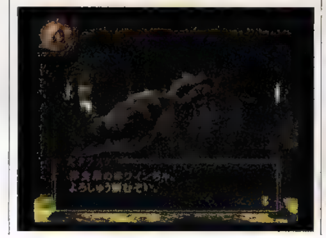
### 异界 深川町

通过神社来到异界深川町，绕过宪兵来到河边，使用飞行特技的仲魔把河流上游的船送回岸边。→乘船来到第二个岸口，控制仲魔单独调查把前方反锁的门打开，乘船到最后的岸口开门进入。→使用开锁工具打开牢屋后BOSS战。BOSS为两个宪兵，宪兵攻击力较高，攻击方式为踢腿和机枪连射，如果被机枪连射后可能会进入眩晕状态。

与救出的车夫饭田对话得到照片→来到大国汤给佐竹出照片。

### 游郭

从深川町另一侧前往游郭，与路上的女子对话→返回侦探社与鸣海商量对策。



### 银座町

在银座町方面新世界找葵鸟对话。→嫂了满月时刻前往栗须坂（与和服女子对话的北方）发生剧情。与雷电属性BOSS发生战斗，枪攻击对其无效，弱点为冰，换上冰属性的仲魔狂攻吧。打败BOSS后入手人力车的石突。

到游郭与女子对话→前往料亭龙宫与门口的女性对话→在银座町工事现场发现怪人红斗篷。

### 异界 银座町

由神社来到异界银座町→在工事现场上层的桥上角落发现怪人红斗篷，战斗时其逃跑→前往工事现场北边大路发现怪人红斗篷→前往工事现场找到怪人红斗篷，返回北边大路，利用蛮力属性仲魔特技把汽车堵在路口，向西走发现怪人红斗篷，在工事现场与怪人红斗篷发生战斗后，再向前走把怪人红斗篷堵在角落里发生战斗。怪人红斗篷瞬间转移后会发动冲击波攻击（带有麻痹属性），此时如果HP在一半以下会回复HP。

## 第叁话 ダークサマナー见参

### 大道寺纺织工厂

坐电车到深川町方面北部的大道寺纺织工厂→进门之后选第三项，可以获得清的手杖。→葵鸟晕倒后调查旁边的玩偶（分上中下三排，左边右边进入的魔斗量子界一样）进入魔斗量子界。→每个迷宫中调查地上闪光物品发生战斗后既可得到石片，上中下分别找到白色石片、红色石片、青色石片。→拿着真红的金绿石打开工厂中间被封印的门。

见到大道寺清，剧情后要连续的战斗，最后一战的蛮力属性恶魔HP较多，战斗中注意回复HP，敌兵以冰属性攻击为主。

## 第四话 港街连续失踪事件

### 晴海町

与外国人留居地港口旁的女性对话→返回侦探社与鸣海对话→前往深川町大国汤与佐竹对话→返回晴海町外国人留居地发生事件。

### 异界 晴海町

由神社来到异界晴海町→与疾风属性恶魔战斗救出车夫→向南走由梯子下到蓄水池旁使用冰属性仲魔冷却特技，通过冰面来到坝顶发生战斗，战斗后救得水夫→继续向前救得第三个水夫→在外国人留居地附近调查地上的玩偶与两个蛮力属性恶魔发生战斗。BOSS的攻击方式有三种，分别为马蹄攻击，剑投掷攻击抬起马蹄时注意回避；第三种是石化攻击，准备动作是马蹄不抬起的吟唱，要注意回避。

### 大道寺邸

回到现实世界晴海町与港口女性对话得到回忆的戒指。→前往大道寺邸（二楼原来锁上的房间可以用开锁工具打开）→到地下与大塔拉斯库交涉：100、300、500圆时都选第一项答应给他，到1000圆时选第二项，再选第二项得到笛子（交涉成功后与大塔拉斯库对话可以选择去大塔拉斯库秘宝小岛）。

### 晴海町 方面

利用大塔拉斯库来到大地图东南部的晴海町（大地图上蓝色的据点都是可以靠岸的地点，可以在各地搜刮些道具）。→穿过天主教会到达到外国人墓地→与幽灵对话后调查旁边的墓地→进入天主教会调查左边的忏悔室，剧情后开始与拉普斯基展开战斗。

开始拉普斯基会躲在玩偶之中，破坏玩偶才能开始攻击他，随着HP的减少还会使用火焰爆发魔法（近身无法防御）和麻痹魔法。BOSS的HP较高做好持久战的准备。

## 第伍话 地底参佰米の对决

### 霞台

到达霞台与葵鸟对话，与几名卫兵对话后在炮台处使用发火仲魔特技。→与陆军参谋本部前的士兵对话→返回最初葵鸟所在的地点调

查闪光点，入手葵鸟的照相机。

返回筑土町找金王屋主人花3000圆得到葵鸟与军人的照片。

### 异界 霞台

由神社来到异界霞台→在葵鸟失踪的地方发生战斗→向西走与恶魔左和恶魔右对话。

下面要收集八份定吉的报告书：炮台前地面调查得到定吉的报告书1；恶魔（门卫室东边）附近使用现场验证特技得到定吉的报告书2；恶魔左和恶魔右东边使用现场验证特技得到定吉的报告书3；门卫室旁使用现场验证特技得到定吉的报告书4；最东部第二个草丛使用侵入特技进去得到定吉的报告书5；地图最西边木栅栏前使用飞行特技调查前方的雕像得到定吉的报告书6；地图东北角大树前使用飞行特技得到定吉的报告书7；东侧门前遇到全是尸鬼的敌人打败他们得到定吉的报告书8。

收集齐所有的报告书后与定吉对话后发生战斗。BOSS为外法属性恶魔，物理攻击无效，枪攻击对其有特效。打败BOSS后定吉告知暗证番号为：49399221。

### 第四台场

乘坐大塔拉斯库来到大地图最东南角的第四台场→输入暗证番号49399221，来到陆军地下造船所。→下到第三层破坏影结界后，影结界复活。→最底层与恶魔交涉，给其150MAG和两个道具后选第一项。

来到最底层的祭坛上发生BOSS战。BOSS是两个技艺属性的兄弟，一个使火魔法一个使冰魔法。BOSS中途会发动合体连击（防御不能），绕着圈跑就能躲避。如果这战时手中有精神无效合体技的仲魔的话，将会十分轻松。

## 第六话 伍色不动の秘密

在金王屋得到弹药箱→返回侦探社发生事件→前往哪个金王屋打听水晶球的事情，业魔殿与维克多对话。

### 深川町

在大国汤与佐竹对话→在万能科学研究所与九十九博士谈话。

在新世界与葵鸟对话→到深川町工事现场坑内发生事件(伽耶的 左方)。

## 第七话 咒われた探偵

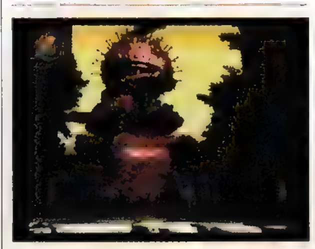
### 异界 深川町

南部河边被兄恶魔和弟恶魔传送回地图北部→被传送回地点旁的邮筒使用现场验证特技，调查闪光点破坏结界后与恶魔兄弟发生战斗，小心石化攻击既可。→再次来到最南边破坏影结界来到院子里发生BOSS战。

BOSS随着HP的减少会变换四个形态，相应的弱点依次是火、电、冰和物理攻击。

## 第八话 铁塔の恶魔

### 港东区 樱田山



穿过晴海町来到港东区的樱田山→对塔下的士兵使用读心术特技，异界樱田山开启。

### 异界 樱田山

通过神社来到异界樱田山。→在塔下与三个超力兵发生战斗，小心他们的机枪扫射。

在基地中层解决掉拦路的蛹体，前方的传送点前乘坐左边的一个到中间的小岛；仲魔单独搜查用小岛下方的传送石到下方把另一块传送石传回中间。→在上层解决拦路的蛹体又会遇到传送的谜题，和中层的类似，先前乘坐左边石块，之后控制仲魔返回并按照右、上、左、下的顺序从另一侧绕回雷道的位置既可。

到达最顶层与宗像召唤出的雷电属性BOSS战斗。此BOSS有超多的HP，要做好持久战的准备。开始BOSS只有物理攻击和麻痹魔法（防御不能）两种攻击手段，把他的HP打到一定程度，他会开始放射媚惑闪电，注意按L1使仲魔躲避。枪攻击对BOSS无效，弱点为冰属性。

## 第九话 贰人の召唤师

跟着黑猫来到多闻天，遇到另一个十四代目雷堂。→前往各异界取得三个角柱。

### 异界 樱田山

东部的古寺院内进行知惠的试炼。→调查左边最上方的要石，之后用仲魔单独搜查调查右边中间的要石，再使用雷道调查左边最下方的要石。

雷电属性BOSS战斗中会不停召唤雷电属性和蛮力属性的小兵助阵，所以一心攻击BOSS就好了。BOSS的攻击方式为雷电魔法和近身冲击魔法，弱点为冲击属性。打败BOSS后地之角柱入手。

### 异界 银座町

在堵住路的电车前使用蛮力属性特技推开电车。→在工事现场的结界前使用蛮力属性仲魔穿过结界到另一边打败恶魔，推开电车。→到工事现场二层桥上与火之角柱守护者战斗。

火之角柱的守护者为蛮力属性BOSS，注意防御他的物理攻击既可，此BOSS的弱点为冰属性，打败他后火之角柱入手。

### 异界 晴海町

与记录点旁边的恶魔对话后要收集8个浴油的御札。→遇到同那个恶魔一样的怪物，击败他既可获得一个浴油的御札，也可以在前方的恶魔手中花20000圆购得。→收集齐8个浴油的御札后，回去找那个恶魔对话就可见到水之角柱的守护者。

BOSS为冰属性，注意他会吸收枪攻击和冰魔法来回复HP，弱点为电属性，打败他后水之角柱入手。

取得地、水、火三个角柱后返回神社，得到天津金木。在雷堂的帮助下返回现实世界。

## 第拾话 帝都炎上

在侦探社调查桌上的信→前往晴海町海军省前与定吉对话→返回侦探社发生事件。

### 霞之森

召唤大タラスク由大地图最东南角来到霞台北部的霞之森。→把颜色相应的玉石放在石像上；对右边的石像使用蛮力属性仲魔特技；控制仲魔分别踩在地上两个机关上。→调查进入枯井。

### 陆军地下造船厂

从第一层西边高台跳下，再选择向右方跳。→打败拦路的恶魔在第三层时发现结界。→返回一层从东边的楼梯下到二层破坏影结界（冲击）后和恶魔对话。→在最下层找到鸣海，对话选第二项。→在祭坛上与魔化的宗像展开战斗。

与宗像的战斗又是一场持久战。常世神会交替使用各种魔法，不过都很好躲避，到是近身的攻击要注意防御，防御之后离他近的话立刻用三连斩还击，远的话用冲刺攻击还击。常世神HP被打到剩四分之三时会开始召唤蛹体攻击，之后发出冲击波（仲魔挨上的话会被强制封印，此战不能再出场）。不过只要掌握他的攻击方式，耐心还击，注意回复HP，即使是雷道一人也能轻松获胜。

## 第拾壹话 宇宙への挑战

万能科学研究院找九十九博士对话。→前往晴海町与定吉对话，超力兵团计画资料入手。→到万能科学研究院与九十九博士对话→在业魔殿与维克多对话→新世界发生剧情选第二项

万能科学研究院与博士对话后选择一个仲魔乘坐火箭（此仲魔不能返回，但后边有战斗也不能选太弱的）→控制仲魔破坏卫星装置，先要破坏周围的三个防御装置才能破坏卫星中枢。

## 第拾贰话 人の想い 心の绊

前往深川町与佐竹对话→在万能科学研究院与九十九博士对话→在新世界与葵鸟对话→在异界筑土町桥边剧情后来到阿卡拉那回廊。

### 阿卡拉那回廊

最终迷宫的每一个区域都是代表着一个年代，要破坏砂石针消除结界后才能进行到下面的区域。破坏砂石针时会与之前BOSS的加强版再次交手，他们的攻击手段没有什么变化。迷宫中空旷的地方多使用现场侦查可以得到不少的道具。

2040年左右无限相通的区域要控制仲魔单独搜查，按照左右右的顺序走一遍既可打开传送点。2010年也有类似的谜题，这回要先控制雷道按左左的顺序走，然后再控制仲魔向右走才可以打开传送点。

最终BOSS伽耶有四个形态。第一人形形态，只会用剑物理攻击，十分简单。第二军舰形态，开始他会召唤三批杂兵，清光杂兵后军舰的本体就会靠在岸边，这时上前进攻，一段时间后军舰又会回到水里召唤出杂兵，如此循环几个回合就能击败他。第三机器人形态，需要破坏他的两只手臂，此形态会三种攻击方式：分别是火炮攻击，这招较好躲，留意地上的火焰既可；第二招激光炮攻击，不能防御，向着另一边跑也可躲避；当他把双手举起的时候一定要站在角落里才可躲避，此招攻击力非常高，来不及回避要记得防御。第四母体形态（枪攻击无效），此形态下他会不停发动各种属性魔法攻击，躲避的同时不停地攻击他同时注意HP的回复，赢得最终的胜利只是时间问题。

TEXT BY UP TEAM/gbatales

# 机动战士高达：宇宙世纪群英会

推荐玩家年龄 全

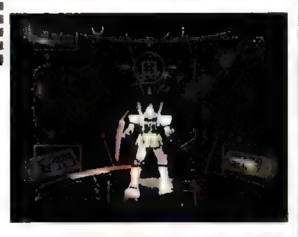
PS2 ACT Bandai/日版/1~2人/6800日元 2006.03.02

《机动战士高达：宇宙世纪群英会》已经发售多日了，想必各位高达FANS们已经玩的不亦乐乎了吧？能够再次重温UC纪元的经典场面，这样的游戏又怎能不让人感动呢？这次由UP TEAM攻略组成员为大家带来这款游戏的系统指南和初步流程攻略，希望能对大家有所帮助。关于编年史模式其他角色的流程攻略和超世代模式攻略我们将在日后找机会再为大家做详细介绍。

**键位设置**

| 键位 | 功能 | 键位 | 功能 |
|---|---|---|---|
| 十字键 | 移动 | × | 喷射器发动／取消 |
| 左摇杆 | 移动 | L1 | 寻找目标＆锁定 |
| 右摇杆 | 视点移动 | L2 | 解除锁定＆视点重置 |
| △ | 格斗攻击 | R1 | 副武器攻击 |
| □ | 主武器攻击 | R2 | 跳跃 |
| ○ | 技能发动／确定 | Start | 暂停／菜单 |

## 系统介绍



1 时间槽，显示本关开始后经过的时间，当关卡有时间限制时显示为剩余时间
2 精神力，使用特技时会消耗
3 目前的主武器攻击方式及残弹
4 机体HP槽
5 机体护盾槽，减到0时护盾即被破坏
6 雷达，显示敌我位置
7 喷射器热度槽，做跳跃，冲刺移动时都会提升喷射器的热度，热度槽满则暂时不能做这些动作
8 蓄力槽，显示蓄力程度

## 基本操作

**移动**：普通移动按L3即可；按X为加速移动，按两下X为快速向两边闪避，按R2跳起后再按X可以在空中冲刺一段距离。

**攻击**：主武器攻击键为□，不同的机体根据蓄力程度的不同，攻击方式也不同，蓄力阶段越高，攻击越强力。
格斗武器攻击用△键，近身后就可以用格斗攻击，同样可以蓄力。
○键为发动CP技能，善加运用将使战斗变得十分有利。

战斗技巧：因为有残弹限制，所以单发的主武器攻击很快就会弹尽粮绝，所以首先要掌握MS的三种蓄力攻击方式，一般三种里会有一种可以锁定复数敌人，蓄力完毕后会自动攻击所有被锁定敌人，且攻击时可自由移动，非常实用！在面对大量敌人时，边躲避敌人的攻击边蓄力，蓄力完毕后做出攻击的同时，再次回避，可保万无一失。

# 高达U.C.编年史模式流程攻略

## UC 0080

### 阿姆罗篇

**stage1 大气圏突入**

作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：击破夏亚专用扎古Ⅱ
失败条件：超过限制时间或母舰被击破

要点 ★第一关很简单，先熟悉一下操作，等上手后直接用光剑可轻松解决杂兵。★本关的主要敌人是夏亚，他的扎古攻击力还是比较高的，要注意多移动，用蓄力攻击可以很快干掉他，不过要抓紧时间并注意保护好母舰。

**stage2 ジャブローの战い**

作战内容：迎击吉翁攻击部队
胜利条件：坚持战斗一定时间
失败条件：自机被破坏，ビッグ・ドレー被破坏

要点 ★本关敌人数量很多，空中敌人用光枪消灭，地上的敌人就直接用光剑消灭。★凭借阿姆罗的实力，干掉杂兵是没问题的，不过要多在炮台旁边杀敌，不要让炮台被破坏，坚持一定时间后就能过关。

**stage3 恐怖！机动ビグ・ザム**

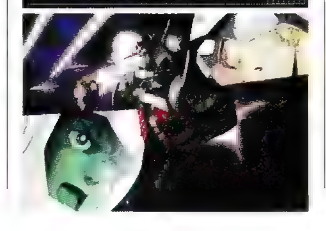
作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：击破ビグ・ザム
失败条件：自机被击破

要点 ★消灭一定杂兵后ビグ・ザム出现。★刚开始时用光枪伤害不到ビグ・ザム的，只能用光剑去打。消耗一定的HP后发生事件，然后ビグ・ザム的立场被破坏，这时就可以用光枪去打了，要注意ビグ・ザム的密集攻击，中的话可是要损不少HP的。

**stage4 宇宙要塞ア・バオア・グー**

作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：击破ジオング
失败条件：自机被击破

要点 ★消灭一定杂兵后夏亚出现。★夏亚的机体移动力高，经常闪避，推荐用蓄力攻击。对攻中一边要注意旁边杂兵的骚扰，一边要多移动来躲避夏亚的攻击，最好是等夏亚停下来的时候用3段蓄力攻击。



### 西罗篇

**stage1 热砂战线**

作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：击破アプサラスⅡ
失败条件：自机被击破

要点 ★战斗开始时敌军是小飞机，过一会后アプサラスⅡ出现，同时在峡谷里出现扎古。★アプサラスⅡHP多且装甲厚，还会不停地来回飞，要多用蓄力攻击和火力全开的技能，并注意躲避アプサラスⅡ的粒子炮攻击。

**stage2 震える山**

作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：击破グフカスタム
失败条件：自机被击破

要点 ★消灭开始的杂兵后老虎B3特装就会出现。★老虎的移动相当快，近距离的攻击伤害也很大，要多用蓄力攻击，配合CP技能来打它。★本关建筑物很多，可以躲在建筑物后蓄力然后冲出来打它。

### 克里斯篇

**stage1 アレックス破坏指令**

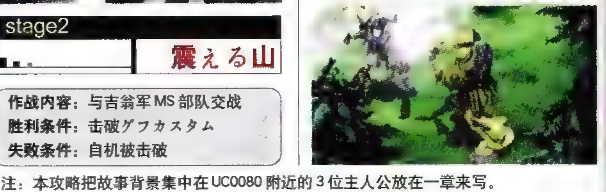
作战内容：与吉翁军MS部队交战
胜利条件：破坏ケンプファー
失败条件：自机被破坏

要点 ★本关没什么难度，多用3段蓄力攻击就可以迅速结束战斗。

**stage2 ポケットの中の战争**

作战内容：与吉翁军MS交战
胜利条件：击破扎古Ⅱ改
失败条件：自机被击破

要点 ★用ALEX来单挑扎古Ⅱ改，本关难度也是出奇地低，扎古Ⅱ改的性能比ALEX差太多了。



注：本攻略把故事背景集中在UC0080附近的3位主人公放在一章来写。

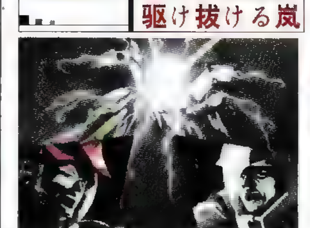
# UC 0083 科篇

stage1 激突战域

作战内容：デラース・フルート部队交战
胜利条件：击破高达试作2号机
失败条件：自机被破坏

要点 ★2号机的移动没1号机好，可以等卡多来攻击时紧急回避，然后迅速上去用光剑砍几下。★如果卡多没使用近身格斗攻击，就用3段蓄力来应付，不过也要注意多回避。至于周围的杂兵则可以无视。

stage2 驱け抜ける岚



作战内容：与デラース・フルート部队交战
胜利条件：击破ノイエ・ジール
失败条件：自机被破坏

要点 ★开始要先消灭光杂兵，建议用GP—03的3段蓄力攻击速战速决，之后西玛出现。★西玛驾驶的机体移动很快，还是用3段蓄力，只要打中了，可以造成很大伤害。★击破西玛后卡多就会出现，光束对它无伤害，还是用3段蓄力，注意多回避，并及时调视角。

# UC 0087 卡缪篇

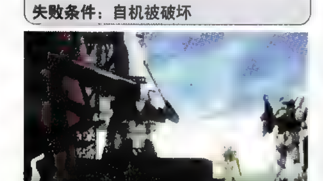
stage1 黑いガンダム

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破ハイザック
失败条件：自机被破坏

要点 ★MK Ⅱ的性能不错，用3段蓄力的复数攻击可以迅速结束战斗。

stage2 月面の战い

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：敌全灭
失败条件：自机被破坏



要点 ★开始的杂兵建议用3段蓄力攻击可以快速干掉，之后双子星出现。它们移动很快，建议边蓄力边跑。★战斗一会后克瓦特罗大尉会来支援，不过他基本帮不上什么忙。

stage3 シャトル进发

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破アッシマー或坚持一定时间
失败条件：シャトル被破坏

要点 ★本关要保护好火箭，敌人很多，多用3段蓄力的复数攻击来消灭他们。之后敌BOSS出现，同样可以用3段蓄力招待它。

stage4 白い暗を抜けて

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：敌全灭
失败条件：アウドムラ被破坏

要点 ★快速消灭敌人后敌BOSS出现，注意它的HP低于一半时会变型为MA。

stage5 シンデレラ・フォウ

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破サイコガンダム
失败条件：自机被破坏

要点 ★精神力高达的火力密集，攻击力超强，但是移动巨慢，尽量躲在高楼后，用3段蓄力来打。★当它变成MA时是最好的攻击时机，注意杂兵的骚扰。

stage6 永远のフォウ

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破サイコガンダム
失败条件：自机被破坏

要点 ★用Z高达来打本关，应该没什么难度。精神力高达变成MS时，攻击力大增，一旦命中差不多要挂了，所以要多回避，推荐用3段蓄力来跟她慢慢消耗。★虽然克瓦特罗大尉会来帮忙，但还是不要依靠他比较好。

stage7 宇宙の涡

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破白色卡碧尼
失败条件：自机被破坏

要点 ★哈曼女王果然厉害，浮游炮的威力绝对不是盖的，而且还有双手光束炮，推荐用Z高达的3段蓄力外加回避来打，同时不要忘记用CP技能。

stage8 宇宙を驱ける

作战内容：与泰坦斯MS部队交战
胜利条件：击破ジ・O
失败条件：自机被破坏

要点 ★干掉开始的杂兵后西罗克会出现。要注意本关的杂兵很厉害，不是一枪就能解决的，一定要多多回避。★西罗克的铁奥很厉害，攻击力高，而且血多皮厚，同时有很多杂兵在旁边骚扰，建议先干掉杂兵，然后再慢慢跟他打持久战。

# UC 0088 捷多篇

stage1 燃える地球

作战内容：与阿克西斯MS部队交战
胜利条件：击破卡碧尼MK Ⅱ
失败条件：自机被破坏

要点 ★用Z高达来打本关，几乎没什么难度。卡碧尼MK Ⅱ的浮游炮也不是那么厉害的说。

stage2 エマリー散华

作战内容：与阿克西斯MS部队交战
胜利条件：击破クイン・マンサ 失败条件：自机被破坏

要点 ★开ZZ高达用3段蓄力攻击可以对单一敌人造成很大伤害。★ZZ高达的光剑比较长，近身格斗有优势，要多加利用。

stage3 战士，再び

作战内容：与阿克西斯MS部队交战
胜利条件：击破卡碧尼 失败条件：自机被破坏

要点 ★对抗卡碧尼，还是尽量用ZZ的3段蓄力攻击吧，必要的时候可以冲上去近战。★卡碧尼的浮游炮一直都是很麻烦的，注意多回避。

# UC 0093 阿姆罗篇

stage1 宿命

作战内容：与新吉翁MS部队交战
胜利条件：击破沙扎比
失败条件：自机被破坏

要点 ★用3段蓄力攻击配合CP技能来打比较好。★打夏亚的时候要多注意回避他的浮游炮。

stage2 逆袭のシャア

作战内容：与新吉翁MS部队交战
胜利条件：击破沙扎比
失败条件：自机被破坏

要点 ★ν高达真是强的没话说，用浮游炮来打，敌BOSS都不用怕。

# UC 0123 西布克篇

stage1 フォーミュラ出击

作战内容：与敌方部队交战
胜利条件：击破ベルガ・ダラス
失败条件：自机被破坏

要点 ★用F91的3段蓄力＋残像技能，本关可以轻松应付。

stage2 黑い部队

作战内容：与敌军MS部队交战
胜利条件：击破ビギナ・ギナ
失败条件：自机被破坏

要点 ★比基纳移动还算快，用3段蓄力＋残像来打相对会轻松一些。

stage3 エターナル・ウインド

作战内容：与正体不明的MS交战
胜利条件：击破ラフレシア
失败条件：自机被破坏

要点 ★宇宙妖花的攻击力还是比较高的，而且经常跑到打不到的地方去。在战斗中，平时就蓄力，等它靠近的时候就用3段蓄力来攻击，慢慢跟它耗。当它近身的时候一定要连续回避，不然HP暴减。

# BLACK

TEXT BY UP TEAM/余生 堅

**黑煞**

PS2 FPS EA Games/美版/1人/39.99美元 推荐玩家年龄 16

| START | 暂停 | ○ | 近身攻击 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| L3 | 移动 | × | 上弹 | R2 | 手雷 |
| R3 | 视角 | L1 | 精确瞄准 | ↑ | 更换射击模式 |
| △ | 加消声器 | L2 | 下蹲 | ↓ | 使用急救箱 |
| □ | 捡武器 | R1 | 主武器射 | ←/→ | 更换武器 |

## 攻关要点

1.利用爆炸物。游戏中可以不必直接用枪消灭敌人，更多的是要利用爆炸物消灭敌人。看准星，变成红色的时候是瞄准了敌人，变成黑色的时候是瞄准了可以爆炸的物体，一定要善加利用，绝对可以秒杀附近的敌人。敌人多的时候如果没有爆炸物就尽量使用手雷。

2.在正面和敌人交锋的时候要多利用掩体。

3.精确射击，狙击枪可以按↑改变瞄准镜倍数。在敌人没有发现自己的时候可以装上消声器，无声无息地精确瞄准击毙敌人。

4.优先消灭远处用RPG导弹发射器的敌人。

5.注意补充体力，白色急救箱为直接使用，黄色的则是保留在身上的，最多拿三个。

## 游戏过关条件

NORMAL难度下，每关有多个副任务，但不需要全部完成，关卡名称后的N/XX中的N就是需要完成的副任务数量。

副任务有以下四种

| BLACKMAIL | 销毁包含恐怖组织身份认证资料的电脑和文件夹等 |
|---|---|
| INTEL | 收集包含恐怖分子信息、计划的文件夹，一般为红色 |
| RECON | 寻找可以帮助下次任务的蓝色卷轴 |
| ARMEMENT | 寻找隐藏武器，每关一个，攻击力很高，但子弹数量很少 |

### MISSION1 VEBLENSK CITY STREET 4/8

RENDEZVOUS WITH BLACK CELL

游戏一开始，捡起门口的SHOTGUN，用刚捡起的暴力枪轰开旁边的门出来。

下楼顺大路前行，然后是激烈的巷战。注意房顶出现的敌人。十字路口的正前方被墙封死，墙壁左侧房间内有红色屏幕笔记本电脑，及第一种副任务物品，打碎。

■ASSAULT THE MUSEUM

进入右前方博物馆，消灭大厅内所有敌人，会有敌方增援破墙而入。消灭后在坍塌的墙边捡起隐藏武器。大楼内楼梯中间层和2楼都有第二种副任务需要的红色文档。出大楼后，再前行一小段此关结束。

### MISSION2 TRENESKA BORDER CROSSING 3/12

■FIND THE TRENESKA BORDER

注意要沿路一直向前，不要走回头路，如果怕迷路，可以射击路边的断木，留下记号。铁网堵住去路，打炸红色弹药箱炸开出口前行，之后进入营地。

■CROSS THE BORDER

营地中敌人非常多，步步推进。注意房屋里的敌人。敌人躲避用的白色防护墙上的油桶和红色大油桶等都可以打爆，多加利用。推荐先靠左边墙壁前进，进第一座小屋，上到2层精确瞄准干掉营地大部分人后从上旁边 SHOTGUN，之后出营地。

■CROSS THE VOLDNIK CANAL

进入隧道，前面着火的卡车挡住了去路，从搭在卡车厢内的木头通过。

出隧道，上一座桥，利用桥上的爆炸物消灭敌人，冲过大桥。

■FIND THE MERJAKNI FARM

桥前是一个小营地，在敌人发现之前，站在远处打里面的红色油桶就可以轻松解决。

继续前行来到狭窄的开山隧道，多利用SHOTGUN和近身攻击，之后被围墙挡住，沿墙向左走，有一小断口可以通过。一直顺着黄色土路向前，来到农场。

■SEARCH THE FARM BUILDING

搜索农场的建筑，先直接进入正前方大房子。到达房间顶层后报告有很多敌人接近。

■ELIMINEATE INCOMING PATROLS

消灭来的敌人，打烂他们的汽车可以直接炸死他们。

CLEAR ALL OUTBUILDINGS

清理外面五座房子内的所有敌人。

### MISSION3 NASZRAN TOWN 3/12

■CROSS NASZRAN TOWN

大铁门后是一个墓地，要小心远处小楼上的狙击手。

不要走中间的大路，靠右利用墓碑做掩护蹲着行进，打爆一个油桶炸开铁网。

终于发现前方大约100米2点方向楼上的狙击手，打炸楼下的爆炸物能炸死楼内所有敌人。上楼，捡起狙击枪，先狙击远处的敌人再前行。

■TAKE SNIPER POSITION

站狙击位，进入一个破烂的小堡垒进行狙击。站在一个同样的狙击位后来到大屋内，从断开的地板跳下去，来到狭长的地下室，打烂挡住路的破墙，出地下室。

■CROSS SNIPER ALLEY

远处还有很多使用RPG的敌人一直发射导弹，此处需要利用好掩体。

沿战壕前进，进入前方惟一一个有楼梯的房子，上到顶层，一发导弹解决对面火力凶猛的敌人，然后从顶层的另外一边楼梯下去。

■ENTER RESSANOV TUNNEL NETWORK

进入RESSANOV管道。

### MISSION4 NASZRAN FOUNDRY 3/11

■FIND NASZRAN FOUNDRY

此关敌人开始增多，而且体力很多，最好能够暴头。

■NAGATIVE THROUGH MINEFIELD

穿过地雷区，走之前先用枪将雷都打炸。在右边小房子里捡到隐藏手枪，攻击力高，但子弹少。到工厂最里面上楼梯出去。

■DESTROY WEAPON MACHINERY EQUIPMENT

摧毁武器制造设备（其实就是普通的车床），一共4个，一个在1层，3个在2层。摧毁后有门打开。

■DESTROY METAL SMELTER CONTROL PANELS

摧毁金属冶炼设备控制台，上2层射击3个大熔炉侧面的红色装置，全部摧毁后原路返回，任务结束。

### MISSION5 TIVLIZ ASYLUM 3/12

■GAIN ACCESS TO TIVLIZ ASYLUM INTERIOR

废弃工厂改造的敌人基地，靠左边走，来到大楼正门口。此处需要用手雷把门口搭起的地堡掩体炸掉才可以通过。

FIND ENTRY TO LOWER LEVELS

寻找通向下层的入口。进入工厂内部，上2层，到对面的路被堵住了。只能进入左边里面有人向你开枪的小门，绕到对面。打烂薄墙继续前进，左边一间房间内有隐藏武器M16。

从2层出来靠左走，打掉烂门，上窄楼梯，进入浴池，这时后面会跟来拿着防暴盾的敌人，可以用手雷也可以绕到身后射击。进入写着"BOXA"的小牌子的门，到最底层，旁边房间中有补给。

■ELIMINATE VALENCIO'S BODY GUARDS

消灭VALENCIO的随身保镖，不要和下面的防暴兵恋战，上2层拿了手雷再对付他们。

DESTROY MECHINE GUN NEST

消灭在掩体中射击的敌人，2层内侧房间里有很多敌人，而且进不去，扔手雷炸之。下来把地堡也炸了，任务结束。

### MISSION6 VRATSKA DOCKYARD 3/10

■RV WITH SECOND BLACK POS TEAM

码头，和小队一同作战，先后有两拨大批的敌人需要清理。以下面大船方向为正方向中间，开始任务在左侧，一直跟着队员走就几乎不会迷路。到正前方2层巨大控制房间从旁边门上小窗扔手雷引起里面的巨大爆炸。来到码头右边，旁边货箱里有隐藏狙击枪。尽头上2层，进入码头建筑里，炸掉阻挡的木箱前进。打炸远处墙上管道的红色阀门会引起爆炸。消灭所有敌人后下面门打开，一直前进，直到任务结束。

### MISSION7 GUAZNEI BRIDGE 2/8

■CROSS GUAZNEI BRIDGE

通过大桥。在尽头可以爬上大桥的高大铁架，上面有隐藏武器RPG。

■DESTROY MAIN GULAG DOORS

扫光地雷前进，先用RPG对付前方2层的拿RPG的敌人，然后清干净下面敌人，前面大门旁有手雷，用6个炸开大门后任务结束。

### MISSION8 UNDERGROUND COMPLEX

■GAIN ENTRY TO UNDERGROUND COMPLEX

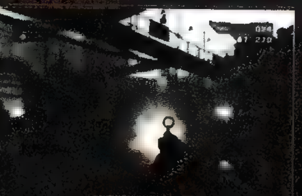
寻找敌人基地的入口。目标是进入前方一个广场。先稍微前行，然后进左面房间后上到露天的4层，把下方中间有红色五星雕塑的广场上的敌人和广场四周建筑物里的敌人消灭干净，打红色的油桶和窗户下面的空调交换机可以引起巨大爆炸。来到广场口，左边两层的门可以打开，进去后继续上楼。在楼顶先用之前在小区中间的房屋中拿到的狙击枪消灭广场远端的敌人，然后扔狙击枪拿墙边的一把RPG，进广场，从正前方建筑内会涌出很多敌人，小心应付，之后进入大楼。

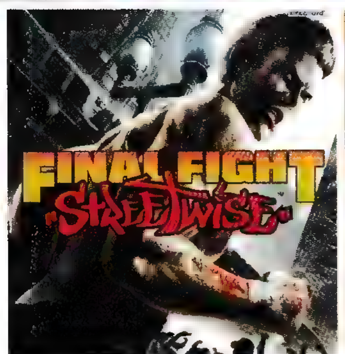
大厅内，拿到以后的主要武器重机枪M249，进地下室。前面的墙有一块明显颜色不同，在隔壁屋子内拿了RPG，一共3发，不要乱放。第一发轰开刚才不同颜色的墙前进，第二发轰开蓝色铁门。

■HUNT DOWN SEVENTH WAVE SUSPECT LENNOX

用刚才的最后一发导弹轰开大长铁门左边的房间的墙壁。通过圆形隧道，走左面的小路，有一把RPG，一定要拿，最后会用到。到2层收拾掉前面大厅里的所有敌人，之后再回来走大厅，消灭两个在地堡里守着圆形隧道口的重机枪敌人。经过两条隧道后来到最底下的大厅，注意，跨过门进入后门会锁住无法返回。这是最后一战了，敌人数量众多，火力极猛烈。

开始战斗后，先在1层和2层出现大量敌人，可以先上近处的2层平台，居高临下打一会儿，但因为两边都能上人，一会儿敌人多了就要下来。多利用仅有的少量爆炸物。消灭一定数量的敌人后1层前方的两个地堡的红色防护窗也打开了，2层会出现拿RPG的敌人，此时不要恋战，直接用刚才那发导弹炸前面的地堡，一次就可以轰开，之后进去，通关。





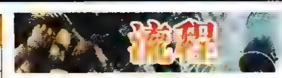

| | |
|---|---|
| 十字键 | 切换音乐 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 视角移动 |
| △ | 取消／对话、开门 |
| □ | 攻击（重） |
| ○ | 投技 |
| × | 攻击（轻）／确定 |
| L1 | 防御 |
| L2 | MAX 发动 |
| R1 | 锁定目标 |
| R2 | 扔掉武器或藏起来 |
| Select | 系统菜单／任务提示 |
| Start | 暂停 |
| R1＋△ | 回避 |

# 快打旋风 适者生存

推荐玩家年龄 18

PS2 ACT Capcom／美版／1～2人／49.99美元

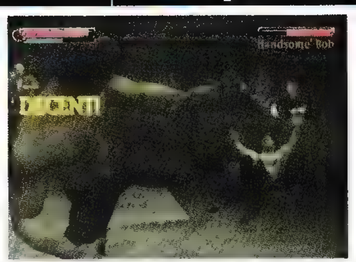
TEXT BY UPTEAM／xjechenaiqi、迁徒的鱼、NDR




## 第一章

一开始与对手打黑市拳，先等对手接近你就用重击将他打倒在地再追打上去，循环几回合即可获胜。结束后，来到了街头。剧情过后干掉几名小混混，从右上角的过道走出。先熟悉下这里的道路和一些建筑，顺便捡街上的金钱。进酒店发生闹事，清光敌人后触发剧情即可。

到电影院与柜台中的的男子进行腕力比赛，获胜后去二楼，把目标人物打倒并进行拷问，然后出门到废车旁的加工厂进入BOSS战！




BOSS战 BOSS先会放出几批杂兵，此游戏在使用投技时是无敌的，所以在以后的杂兵战中，遇到围攻可以先对最近的敌人使用投技，这样就可以迅速脱离围攻。注意躲避上方掉下的箱子。搞定后BOSS开着叉车撞过来，斜跑避开他，BOSS撞到货物后会有一段时间停留在那里，这时从他的背后攻击，BOSS的车灯亮后要马上离开他，如此循环即可。

## 第二章

与车站楼梯旁的一名男子对话，帮他打倒周围敌人后，再回车站取得道具，乘车到另一地区，从箭头所指的小巷进入，要继续❶❷❸前进必须点亮门前机关的❹❺❻所有灯，按钮位置为：❼❽❾顺序为：576。（数字输入不按顺序也可以）

沿路走进博物官里，到最右侧房间取得道具进电梯，一直向楼上前进，到新房间破坏堵住内门的障碍物，进入最后房间需要的密码为：172。发生剧情后进入BOSS战。

BOSS战 第一状态，先找个柱子躲起来等他会边用枪打边接近，在其走近后子弹刚好用完，这时用重击将BOSS打倒，他会掉下枪，再捡起，按照刚才的打法循环几次就行了。第二状态，这次是肉搏战，一样简单，他接近你就用重击击倒他，后退等他冲过来，再用重击。

## 第三章

在一家餐厅里发生战斗。击退一批杂兵后进入擂台赛，注意防御即可。然后到算命馆里赢得翻牌游戏。回到哥哥的家里调查床边的电话。

之后进入废工场后沿路杀过桥，桥处的密码为：586。在楼梯下面的路满是炸弹，靠边注意冲过即可，过后有急救箱。继续向前方走，遇到市长哈格，敌人全灭后哈格会教你新的技巧，出门后是BOSS战。

BOSS战 玩过初代的玩家们都会认识他。对付他实用的方法不太多，有时会失策。建议先用4下轻拳再用下重拳或用哈格刚教你的新技巧。

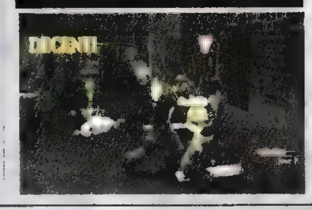
战后跟着箭头指示的路走到了另一条街，在到箭头处指的地方发生剧情，然后回到最初街头的解谜店里，答应老板帮他赶走老鼠与蟑螂。之后自动来到日本街，到指定地点进入BOSS战。

BOSS战 之前会有一场杂兵的车轮战，全部解决后BOSS登场，只要等BOSS接近你，再抓起他追打，注意BOSS倒地后不要恋战。

剧情过后学会新的技巧，然后在4分钟内逃出火场。中间可以得到灭火器，无视杂兵战，熄灭堵住门的火焰，快速逃出吧。

到餐厅里帮助老板赶老鼠，再到教堂里发生剧情，从左上角的门进入与BOSS一战。

BOSS战 先利用地上的枪，子弹用完后就利用这里的树和石碑做盾，绕着围跑，在他的攻击盲点进行反击就可以了。




## 第四章

发生剧情后，到原先来过的工厂，密码为：546。之后进入BOSS战，先到角落里解决敌人，而BOSS扔的炸弹自然就炸不到。搞定后BOSS就要继续接受拷问。

之后沿路走向目标处与凯汇合，到另一处进入研究室。途中消灭两批敌人后，凯离队。在电梯处输入：358。

启动电梯乘到上层后中间有台机枪，用它可以解决前批敌人。最后再乘上机枪扫掉挡在左上角的箱子，再进入洞口。

BOSS战 BOSS吃老鼠就会补充体力，只要在这时站到侧面猛击即可。打他的时候多使用MAX技。BOSS摔掉的桌子会有枪掉下多加利用。

战后沿路走，途中可拾得灭火器，半路被火挡住的路有很多。到达女友的酒店后并救得了她，接下来就是护送她到出口。

## 最终章

开始向前走碰见同伴，与他一起击退袭来的敌人。地上武器有许多，无须担心！清完进入门连续发生BOSS战。

第一阶段 利用地上的武器，如果听见枪亮的声音要立刻躲到大树或石碑的背后，循环追打即可获胜。

第二阶段 此BOSS比较棘手，利用地上的霰弹枪打几下后，马上捡起炸弹扔向BOSS，再换起霰弹枪攻击，如此循环可以打掉BOSS一半体力，接下来多用破防的连技反击既可。

第三阶段 第一形态，先围着BOSS绕圈，等待他吐出液体炸弹后，捡起投向BOSS即可。第二形态，先引诱他攻击，趁着硬直时间绕到其身后用轻拳打几下再闪开。

第四阶段 第一形态，绕着BOSS跑，先引诱他攻击，趁着硬直时间绕到其身后用轻拳打几下再闪开即可。第二形态，等上面的神父投出炸弹，再引科迪接近炸弹，几回合后科迪倒地，剩下的神父就好解决了。

## 分支任务

随着威望的提升和剧情的发展，街头会碰到一些头上有“？”的市民，上前对话，确定帮助他／她后，只要完成任务再向他／她对话即可拿到额外的奖金，分支任务共47个：

**Kyle's Hood**

| 任务名 | 备注 |
|---|---|
| A Kid's Wrong Path | 游戏开始铁丝网外接到，前方救下小孩 |
| Purse Mugging | 帮路人找回被抢的钱包 |
| 3-Card Monte No.1 | 与路边拿皮箱的人玩猜扑克游戏，赢他三次 |
| Tattoo Puzzle | 刺青店内玩拼图游戏 |
| Barfly Darts | 酒吧与人玩飞镖游戏 |
| Hood Car Smash CD | 店门口与路人对话，经典的砸汽车 |
| Buy a Rum a Rottle | 给路边的酒鬼到便利店买瓶威士忌 |
| 3-Card Monte No.2 | 猜扑克（这个任务开始要去过Pier District回来才能触发） |
| Getting A Bat | 给CD店前的流氓个棒球棒 |
| Recover the Stereo | 触发Getting A Bat事件后发生，追上并打败那个流氓 |
| Diner Menu Puzzle | 快餐店完成拼图游戏 |

**Kyle's Hood**

| 任务名 | 备注 |
|---|---|
| Hood Targets | 健身房附近，射击小游戏 |
| Hood Trashcans 1 | 清理垃圾桶游戏 |
| Diner Shakedown (1) | 快餐店内光头处接到任务，出门跟着拿包的人走 |
| Diner Shakedown (2) | 完成任务1并在占卜师出现后，再次到快餐店光头处，完成方法和1类似 |
| 3-Card Monte No.3 | 猜扑克游戏 |
| Raller Rombs | 警察手中接到，并给你把枪，打右侧大街中间人到台词变化，到剧场内捡到事件道具给警察 |
| Magic Cards, Pt.3 | 占卜店内翻牌游戏，去Japantown之前 |
| Hood Trashcans 2 | 破墙处清理垃圾桶游戏 |
| 3-Card Monte No.6 | 猜扑克游戏，获胜四次 |
| Magic Cards, Pt.5 | 占卜店内翻牌游戏 |

**Pier District**

| | |
|---|---|
| Pier Trashcans | CD店门口接到任务，清理垃圾桶 |
| Pier Arm-wrestle | 迪厅老板掰手腕游戏 |
| Meter Maid Revenge | 路边黑人女子处接到，砸汽车游戏 |
| Captain Jack's Rooty | 武器店内接到任务，去瞭望塔下对话后去码头 |
| Magic Cards, Pt.2 | 占卜师事件后，迪厅翻牌游戏 |
| 3-Card Monte No.4 | 占卜师事件后，地铁站机器旁，猜扑克游戏 |
| Dawg Shakedown | 跟着罪犯跑到仓库打败那里的流氓 |
| Run Kyle, run! | 火车站保护警察一路前进 |
| Quest for Vodka | 到日本街后回迪厅在老板处接到任务，到原警匪火并处取道具给他 |

**Little Italy**

| | |
|---|---|
| Preacher Feature | 第一次来到这里路旁接到 |
| Italy Arm-wrestle | 酒吧老板掰手腕 |
| Italy Car Smash | 砸汽车游戏 |
| Italy Targets | 射击小游戏 |
| 3-Card Monte No.5 | 猜扑克游戏 |
| Augie's Darts | 餐厅内飞标游戏 |
| Armed rebbery | 餐厅内清理流氓 |
| Paly Bill Puzzle | 剧场内拼图游戏 |
| Italy Trashcans | 清理垃圾桶 |
| Magic Cards, Pt.4 | 踩完20只老鼠后到旁边餐厅玩占卜翻牌游戏 |

**Japantown**

| | |
|---|---|
| Drink Menu Puzzle | 地下餐馆老板处拼图游戏 |
| Japantown Targets | 巷子里玩射击小游戏 |
| Glow House | 刺青店接到任务，地铁站内救人 |
| 3-Card Monte No.7 | 猜扑克游戏，获胜5次 |
| 3-Card Monte No.8 | 猜扑克游戏 |
| Japan Car Smash | 中心花园内，砸汽车游戏 |

# 酒井 彩名

AYANA CHIKAI

身份：演员
生日：1985 年 5 月 16 日
出生地：千叶县
血型：AB
星座：金牛座
身高：168CM
三围：B)80cm W)57cm H)80cm
兴趣：拉小提琴，弹钢琴

# 作品

## 连续剧

2000-10-10 编集王
2001-10-20 瘦身大作战／松中桃子
2004-01-15 网球甜心／绿川兰子(17)
2005-04-14 女排NO.1／早川みどり
2005-10-21 流星花园（客串）／栗巻あや乃

## 电影

《铁和铅》(1997年12月)
《新宿少年侦探团》(1998年4月)
《BOOGIE POP 不会笑》(2000年3月)
《海之录像》(2001年2月)
《大逃杀 2》(2003年7月)
《恶魔》(2004年10月)

## 写真集

《BABY KISS》
《酒井彩名写真集・あやな》
《EARTH》
《TYPHOON》
中学毕业纪念摄影集《THANK YOU》

## 录象

《BABY KISS》
《EARTH》
《Anytime》
《14》
生日记念映象DVD《51616》
《录音灵》

## 恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团

PS2

**levelup网友 迁徒的鱼**

除了战斗系统引入动作要素外，其它的方面还是秉承了系列传统，只是由科幻取材转向了纯正的大和复古风格，但是金子一马的人设还是那么个性，喜欢恶魔召唤师系列的玩家不必担心。也正是引入的这个动作系统使战斗变得很微妙，与仲魔并肩战斗确实爽快，但过高的遇敌率和单调的攻击方式到后期会使人感到厌倦。剧情方面初期的松散使得后几话有点过于紧凑，但整体来说还是很不错的。值得一提的是最终迷宫以年代穿梭的方式展现的设计非常新颖。

**levelup网友 シユウジ**

游戏的战斗系统很新颖，不管是从ACT形式的战斗，还是仲魔的巧妙运用，这些都可谓是别出心裁，想必ATLUS在这方面下了很大的工夫，除此之外，仲魔的数量与合体系统也是不甘示弱的，在战斗中，玩家可以在敌人出现弱点的情况下上去将其抓之，在抓的过程中，玩家要不停地按确定键，这点也体现出了游戏的可玩性与挑战性，如果玩家想要抓到比主角等级高的仲魔的话，可是要多下心思哦。听说有人还为了此系统买了连发手柄^_^

## 黑煞

PS2

**levelup网友 fan**

关键字：画面，不论是射击效果还是光影效果都达到了一定高度，子弹过墙还会留下痕迹，如此效果还保证游戏的流畅，真是完美！关键字：战争，EA就是这样一个可以完美还原战争场面的厂商，让人在游戏时不愿停下来。那种气氛的营造可以说是渲染得非常成功了！关键字：弹幕，虽然我玩得并不多，不过游戏中可以清楚的看到子弹来向，如此可以让我更快速做出反应，消灭敌人，因此玩起来的感觉可以说异常刺激，战场的特色也就在这弹幕中完美体现出来！

**levelup网友 黑翼天使X**

游戏与“火爆狂飙”出自同一制作小组，画面自然是同类游戏中的佼佼者。游戏中的光影效果和爆炸效果都非常真实，而且所有弹痕和敌人尸体都会得到保留。敌人AI设计相当高，决不会干站着让你打。游戏操作感觉一流，虽然准心只有一个点，但是却很容易瞄准，这不得不让人佩服制作小组。只是这样还不够，本作对战场的气氛渲染得相当到位：敌人的叫喊声，子弹的声音以及光路轨迹，爆炸效果等等，让你不知不觉融入了这场战争，你所做的也只是尽快寻找掩体来干掉敌人而已。

## 天下人

PS2

**levelup网友 zhl42zhl42**

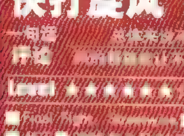
感觉本作是借鉴了决战3的一些内容，不过类型的确是标准的即时战略，在家用机上确实比较少见。操作简单到只需点来点去就可以控制手下战国大军，游戏设置有非常体贴的新手指南，即使刚上手的玩家也无需烦恼。天下人模式有多人剧本可以选择，而且难度差别也很大，再加上丰富的图鉴收集，令游戏的耐玩度提升了不少。本作的缺点也同样明显，糟糕的画面以及不伦不类的人设，看得出来只是Sega的实验作品。

**levelup网友 fan**

关键字：天下，这里的天下依然是战国的天下，SEGA为我们打造了一个全新的战国时代，在人设和故事上都相当有特色。关键字：策略，一提到即时战略类游戏就只是PC电脑的天下，在PS2上也仅出过《决战》等少数精品，而这次SEGA为我们带来的《天下人》却让我眼前一亮。关键字：场面，其实用战略模拟来还原战争场面似乎比《无双》类更有可看性和可塑性！至少这款少有的天下人就告诉了我们这点，总览大局才是王道啊！

## 快打旋风 适者生存

PS2



**levelup网友 迁徒的鱼**

快打旋风，年龄在20岁左右的玩家恐怕没有不知道这款开创街机清版动作游戏先河的神作吧，如今在家用机上终于推出了系列新作。从全权交给第八工作室制作来看，Capcom并不是很重视这款新的《快打旋风》，结果实际游戏画面糟糕之极，系统方面也没有什么创新之处，流程也过短，主线大概之需四个小时；不过手感以及打击感上秉承了CAPCOM的优良传统十分硬派，配上热血的音乐更是爽快十足，加上凯（居然还有嘉米）等人的友力客串还是值得一玩的。

**游戏城寨小编 玛鲁斯**

画面上的包装实在太简单了，这点看了LOGO就知道，甚至觉得这种画面出在PS上都完全可以。游戏给人最大的感觉就是将原版变为3D版，打击感、动作要素可以说是完全保留，但系统做得还不够细致，比如说BOSS的闪避，仅仅是给无敌披上了一段花哨的动作，而并非存在判定，这就略显诚意不够。故事模式有些类似于《Beat Down》，都是以街头乱斗为主，可以使用各种武器来打击敌人。游戏中通过轻重攻击的不同按键组合，就可以打出各种效果不同的连续技，也很过瘾。

## 战国无双2

一句话评论　玩了是你的享受，不玩是你的损失

Level ★★★★★★★★★☆

PS2

■战国无双2 ■DVD-ROM ■Koei ■ACT ■2006年2月24日 ■1～4人 ■无对应周边

**levelup网友 荧**

较之前作，可谓有着质的飞跃。26名战国名门豪将，保证让各种口味的玩家都会大呼过瘾。马匹系统的进化在一定程度上增加了耐玩度，高级马匹入手后打可以享受“万里之敌，踩于足下”的快感。受另一“无双”类游戏大作《战国BASARA》所影响，武将个性鲜明的固有技、特殊技的加入，使游戏过程更加丰富、个性。“无限城”模式不仅能入手大量隐藏要素，还能挣取大量金钱并锻炼玩家技术，个人推荐为必玩模式。而“双六”模式过于单调枯燥。

**levelup网友 seven5599**

鉴于PS2机能的限制，游戏的画面提高不是很多，但可玩性却提高了不少，特别是新加入的偷窃系统，如果想把武将练到最强，不是提高数值就可以的，还要学会很多技能，而那些强得掉渣的技能都是要靠偷盗取得的，全学会的话确实要下点功夫。值得一提的是本作的读盘速度变得异常地快，几乎就是闪一下，可以说是前所未有的突破。新加入的双六模式，个人觉的意义不大，只是拿阿国的时候强制的打了一下，而且很耗时间，如果双六模式的钱可以拿到道具屋里买东西那就省事多了。

**levelup网友 fan**

关键字：战国，本作再次用战国的故事牵动了玩家的心，任务的表现就像是自己在战场上奋斗，加强了带入感！关键字：进化，本作在《BASARA》的激励下改变不少，只是有利有弊。新加入的特技大多来自《BASARA》，不过也有像偷技巧，进化无双等有趣的新特技！关键字：武将，26个武将可以说更充实的展现了战国的历史，武器收集也更加充实！关键字：模式。新加入的双六可以说是一个新的尝试，尽管还不完整。无限城依然发挥着前作的特色，特殊任务的出现使无限城更加精彩。

**levelup网友 真无双の乱舞**

本作的游戏引擎沿袭自《真三国无双4》，也许是迫于《战国BASARA》的咄咄逼人，本作在游戏系统上的进化可谓大刀阔斧。在战斗中，特殊技、固有技的引入多少有些“婆娑罗”的味道，但确实给战斗带来了个性化的一面，新增的三段式乱舞技设定，技能偷盗系统也都具有新鲜感。关卡中依然有任务的存在，虽然取消了收集要素，但可玩性不减，其中无限城模式也因为采用了特殊任务制而更具探索性。而新增的双六模式，内容过于枯燥，多少显得冗余。总的来说，本作是系列最具进化意义的一作，强烈推荐！

**levelup网友 林无双**

本作的系统进化非常大。加入了特殊技、改进了无双技，令玩家玩起来爽快度满点。取消了任务收集制，可玩性提高的同时亦节省了大量时间。另外无限城模式加入了任务依赖，让想深入研究的玩家不再感到乏味。令人惊艳的是本作新加入的偷盗系统，对比前作有足够的点数就可学会全部技能这一点，在本作中已经不可能了，很多高级技能是无法买到的，如果想要学会全部高级技能，这就迫使玩家在游戏时更注重战略性。新加入的双六模式比较鸡肋，几乎可以忽视。

## 机动战士高达 宇宙世纪群英会

一句话评论 拿起手柄去体验那段烟弥漫的高达世界吧……

Level ★★★★★★★★☆☆ **PS2**

■机动战士ガンダム クライマックスU.C. ■DVD ■Bandai ■ACT ■2006年3月2日■1~2人■无对应周边

### levelup网友 fan

关键字：群英，经典的高达集合，名副其实的群英会，在故事模式中更是突出表现了动画里的名场面，实在是感动！关键字：操作，这是此类游戏最难把握的重点，不过在本作中却出色的把握住了操作手感！那种爽快刺激的战斗得以完美体现！关键字：要素，别看此类游戏流程不长，但本作在模式和收集上都有所突破，新加入的超时空模式更是以原创主角为卖点更在游戏过程中，不同的选择还会出现性格不同的第二代主角！MS和卡片的收集也成了最个性的要素！

### 游戏城寨小编 名侦探因为

先抛开其他的不说，单就游戏忠实再现了UC纪元的许多经典场景和高素质的过场动画这两点就足以令本编这样的高达饭激动不已了。另外，游戏中还可以使用夏亚，哈曼这样的敌方BOSS级角色，这一点对许多FANS更是有着一击必杀的效果。更值得一提的是在本作中，玩家可以在UC世界育成原创主人公并自由选择加入自己喜欢的阵营，什么，您问这款游戏还有什么其他优点？如果说到这里您还是无动于衷的话，那么这款游戏您就基本可以无视了。

### levelup网友 我爱萍萍

集合了《高达0079》、《0080口袋的战争》等等多部高达作品。游戏完美再现了各个作品中的经典场面，如阿姆罗与夏亚宿命的对决，卡多在所罗门要塞用核弹攻击联邦舰队等，无愧于游戏名称"群英会"！游戏的画面华丽，动作流畅，战斗系统完善，还加入了原创的超世代模式，对战模式和丰富多采的卡片收集模式，内容丰富，非常耐玩。作为ACT非常重要的手感方面，地面战时可以很明显的感觉到MS的厚重感，而宇宙战那自由飘移的感觉也相当到位。

### levelup网友 gbatales

集合了高达UC中大部分王牌机师的动作游戏，收录了原作中大部分经典镜头，并全部重新制作。看到那熟悉的画面，听到那熟悉的声音，怎么能不叫UC迷感动。游戏动作感十足，画面出色，只是控制机体时的视角有点问题。游戏的原创模式和卡片系统大大提高了游戏的耐玩度，而且最赞的依然是编年史模式，玩家要扮演UC中的王牌机师，驾驶着那熟悉的高达，去体验UC的世界，实在是令人怀念和兴奋，在这里UC的历史等着你重新书写，还犹豫什么呢？

### levelup网友 bobxu

本作集合了GUNDAM UC记年中的所有作品，从1年战争到星硝作战再到阿姆罗与夏亚的宿命的对决最后是海盗GUNDAMX1与X2的对决，还加入了原创的超世代模式。真不愧是集合了所有UC中ACE机师的超华丽作品。操作感良好，无论是地面还是宇宙，都非常完美地体现出MS的移动时推进器那富有力量的感觉。并且战场上那光束、实弹的漫天飞舞，也可以让你感觉到战争的真实与残酷。由于是收入所有的UC记年的作品，因此可选择的机师和机体非常的多，并且还有卡片收集模式，使得游戏非常耐玩。

## 索尼克滑板

Level **PS2**

### levelup网友 fan

关键字：滑板，之所以一开始没有提出速度而是滑板，主要是因为，本作加强了滑板的表现而降低了速度上的特点！虽然会让索尼克迷们感到有些不适应，不过玩过后才发现这样的花样滑板也是那样的有趣啊！关键字：操作，其实对于索尼克那种追求速度快感的游戏在操作上还是有点高要求，如今变成这样的速度加滑板秀使操作的门槛更高了，让人极难操控，不过驾御熟练后又会有非常的成就感！关键字：角色，人物众多是这款滑板的特色，绝对会能够满足索尼克FANS的需要！

### levelup网友 黑翼天使X

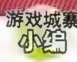
本作继承了索尼克系列一贯的高速特点，并且借助滑板将这种速度大幅强化，尤其体现在利用追尾的螺旋气流上。甩尾，跳跃，旋转等技巧的加入更是让本作的操作程度加强，竞争更加激烈。在高速跳跃后更是可以做出各种花式技巧来获得分数用来加速，无疑令滑板这一工具得到了充分发挥。游戏中可选择人物数很多，每个人也各有特点，想比之下让人感觉赛道还是偏少。要说不足就是本作依然讲究操作技巧，且需要熟悉地图，这使得游戏受众面依然不够广泛。

## 大航海时代DS ROTA NOVA

Level **NDS**

### levelup网友 heianderen

《大航海时代IV》是"《大航海》系列"到目前为止的最末作品，虽然多数人认为其经典程度不如《大航海时代II》，但是其高素质仍然吸引了无数航海FANS。本作几乎完美的移植了PS版大航海的全部内容，冷饭炒的原汁原味，众FANS的怀旧情节想必得到了满足。可惜本移植作的新要素不多，除了开拓黄金航线和寻找5个古代秘宝外以及联机外，目前还没有发现其他新要素，结合DS触摸功能的地方也只有引导航行而已。



### 游戏城寨小编 xun

终于可以在掌机上体验波澜壮阔的航海生活了！在保留原作要素的基础上，开拓可获得大量利润的"黄金航路"，依照古地图探索密境与宝藏的"秘宝探索"，通过无线网络进行联网对战的"海洋对战"都很有新意，而NDS的触摸屏也起了重要作用，在港口时上屏幕显示事件，下屏显示菜单简便操作，而在海上行使时使用触摸屏来控制舰队前进方向以及风帆，大大简化了原先烦琐的操作，不过这在NDS上是应该的吧？由此更加期待不久后就要发售的PSP版，但愿会有更新的感觉！

## 女神侧身像 蕾娜斯

Level **PSP**

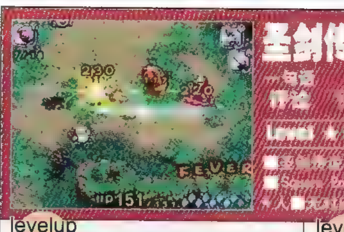
■UMD

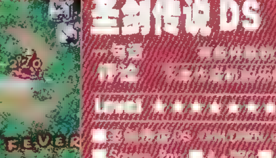
### levelup网友 bobxu

我在一年前发的第一个帖子就是希望把PS上的《女神侧身像》给移植到PSP上，没想到厚道3A居然真的移植了。至于《女神侧身像》这部作品本身，我实在不想用什么华丽词语来形容本作，反正就是完美的把PS上的流畅感和战斗时的爽快感移植了过来，并且还加入了很多超华丽的CG动画。只要你选HARD难度，你就可以看到女神芙蕾使用RPG史上攻击力最高的决之技把敌人轰杀成渣的华丽场景。还有喜欢用伪·决之技的玩家注意，本作中这个BUG已经修正。

### levelup网友 ztpkiller

除了包括PS版的所有内容外，游戏新增加了大量高素质CG动画。与PS版相比较，《女神侧身像 雷娜斯》的2D画面显得更加唯美。看后会给人一种莫名的感动。由于游戏画面比例变成16：9，游戏场景显得异常开阔。游戏的战斗系统独一无二，超强的动作成分与任何一款2D ACT相比都毫不逊色。耐玩性方面，即使是老玩家，再玩上几周目都不会有厌倦感。尤其是C结局群殴フレア的战斗更是值得喜欢挑战RPG极限的朋友们尝试。





## 圣剑传说DS 玛娜之子

Level **NDS**

### levelup网友 bobxu

凡是Square Enix的作品，就不得不提起画面。没错，游戏的画面很细腻，背景十分漂亮，并且还有不少华丽的CG过场动画穿插其中。游戏的操作十分简单，容易上手。但是游戏的内容却不是大家所期待的拥有正统剧情的A·RPG，而是类似于光明之魂的迷宫探险类A·RPG。游戏中虽然可以接受众多的任务，但是这些任务的流程全是千篇一律的。本作可以联机，和朋友一起去迷宫中冒险。但是却不支持WIFI，真是不知道S·E的制作人员是怎么想的。

### levelup网友 黑翼天使X

初看之下，本作不愧是NDS上的游戏，画面比GBA上的前作进步不少，而且还加入了不少动画。可也就仅此而已了，游戏一改传统，变成了一款迷宫探索游戏，但这种转型却不成功。迷宫重复严重，连续3层出现一张地图决不少见，玩法单调，几乎就是砍怪+对话，解谜部分近乎无存；多主角以及精灵系统实在鸡肋，千篇一律，毫无特色。当然倒不是说本作就烂的一塌糊涂，如果和朋友联机探索，还是很有趣的。希望越大，失望越大，《圣剑传说DS》为我们很好的诠释了这一点。

TEXT BY sydney

# 盛名之下

## 写在《最终幻想XII》发售之前

### 变脸

2005年，就在安妮笔下那个忧郁善感的未央八月到来的前一天，Square Enix突然在网站上对外宣布：由于身体原因，松野泰己将不再负责《FF XII》的制作，接着《FF XII》就改姓河津氏了。这个消息在业界和玩家之中都引起一阵哗然。我的一个朋友对我说，突然把个头头换掉，这下游戏的品质有问题了。我对他说其实大可不必担心：一来SE的老板们和制作人们不会拿自己的镇社之宝开玩笑，Capcom的高层算是昏庸了，为公司弄来600亿日元的债务不说，制作人们还把一个个好作品接二连三地糟蹋，可你看见他们把《生化》怎么样了吗？这些年从《生化》复刻版到《生化0》再到《生化4》，哪个不是精品中的精品？尤其是《生化4》，虽然制作过程坎坷得一塌糊涂，可最后的品质还不是博了个满堂彩，2005年在各大游戏评奖中拿奖拿到手软，而且销量截至日前全球也卖了300万，可以说是叫好又叫座了。再看看现在的《FF XII》，整个制作过程与其何等相似！想必制作小组已经为游戏的品质下了很大的功夫，难产也未必是坏事，只要您别忽悠我们玩家就行。二来，现在的制作已经进入中后期，游戏的大框架已经定型，松野泰己已经将他的游戏制作理念很好地融合在游戏之中，这就够了！也不见得换了个制作人，《FF XII》里的游戏角色在习得新技能时头上还会冒个电灯泡吧！（笑）

### 我脑海中的橡皮擦

写到这里，想说说松野泰己，作为一个他的FANS，对于他和他的作品，我一直有着很特殊的感情。

诚然，在业界和玩家心中，很少有人会去否认松野泰己的才能，作为一个彻头彻尾的怪才，他的每个游戏都会带给我深深的震撼。《皇骑2》、《FFT》、《放浪冒险谭》再到《FFTA》，其游戏品质都是无可挑剔的。作为历史上仅有的几个制作出满分游戏的制作人，他的游戏总给人以悲壮式的唯美。正是由于这些游戏，以前只对动作游戏感兴趣的我，也开始尝试接触一些SLG和RPG，继而无法自拔。在快餐文化大行其道的今天，能有一位这样精益求精的游戏制作人实属不易。只可惜游戏制作理念的阳春白雪，和过高的难度对大众来说的确有些曲高和寡。长此以往，大家总是抱着畏惧的心理去面对他的游戏。松野泰己本人的人生经历也颇为坎坷，遭遇婚变的他从Quest跳槽来到当时的Square以后，虽然也制作出了像《FFT》和《放浪冒险谭》这样的经典，但是作为一个"外来者"，他似乎一直得不到高层们的信任。然而在坂口博信引退，北濑佳范的创意已经乏善可陈的情况下（大家对这句话不要感到什么奇怪，我认为北濑在游戏的总体氛围把握上一直做得不是很好），松野泰己临危受命挑起了《FF》制作的大梁，而且事实证明他也异常出色地完成了这个任务。仅仅ADB战斗系统的精彩程度，就已经让所有《FF》的支持者击节叫好，让原先的反对派瞠目结舌。这原本该是他苦日子熬到头，准备抬头挺胸，扬名立万的时刻，却被SE的高层摆了那么大一道。说实话真是太让人为他鸣不平了，甚至还让人想到了韩信和徐达这两位历史人物。让人怎么也搞不明白，这招"鸟尽弓藏，敌破臣亡"到底是使给谁看？也许这里有些言重了。

"时运不济，命运多舛，冯唐易老，李广难封。"1200多年前，绝世才子王维在滕王阁的一声慨叹，诉尽了多少年来怀才不遇之人心中的愤懑。时光向前飞逝，历史却不断地在重演。据说松野泰己已经追随自己的伯乐坂口博信，离开了让他郁闷多年的SE。衷心祝愿他能有拨云见日的一天。喜欢他的卓尔不群，也喜欢他对命运不公的抗争，也感谢他为我们带来了一部又一部伟大的游戏艺术品。在很多人的心中，《FF XII》永远是属于松野的《FF XII》！

让我们记住这些名字吧：松野泰己、皆川佑之、吉田明彦、崎元仁、植松伸夫……正是他们以及更多的默默无闻的制作人们，即将为我们创造出RPG历史上又一个神话。只可惜他们其中的一些人已经无法再将他们的梦想继续了。

### 燃情岁月

FF，一个让无数游戏玩家顶礼膜拜的名词。从她诞生的那一刻起，就注定要在游戏的历史上点上浓重而又华丽的一笔，多少年来，无数玩家陪伴着她带来的喜怒哀乐走过了一个又一个年头。对于一个日式RPG迷来说，她宛若是一个完美的存在，不容亵渎！《FF》与和她并称RPG双璧的《DQ》在一定程度上，在日本本土几乎可以

决定一场主机大战的成败，而两者相比，显然是《FF》更加具有国际影响力。"《FF》是属于世界玩家的！"这种舍我其谁的霸气，敢问在现在的业界，有几个游戏能与其比肩？

回想起来，自己接触《FF》已经是次世代的事情了。第一次看到了《FF Ⅶ》，我便彻底拜倒在她的魅力之下。那是一段让人心旷神怡的日子，那时正值年少，总是可以很轻松地陶醉在《FF》那波澜壮阔的世界之中，自得其乐……直到《FFX》发售的时候，自己依然很单纯地喜欢着《FF》。无需更多的语言，想必每一位《FF》的玩家都有一段关于她和自己的故事，也许他们所经历的快乐要比我多上许多。那是一段只属于《FF》的燃情岁月，铭刻在我们心底！

## 十面埋伏

不是我不明白，这世界变化快！

在玩家一声"从此不闻广陵散"的叹息声中，Square作为一家独立公司，其生命走到了尽头。《FF XI》之后，我们再也看不到那熟悉的LOGO了。《FF》电影的失利给了Square有史以来最为沉重的一次打击，使得整个会社面临破产的窘境。紧接着人事变动，《FF》之父坂口博信引咎辞职，业界为之不安。随即Square和Enix合并。和大多数玩家一样，我曾天真地以为也许这次合并可以解决原来Square的资金匮乏等问题，让那一帮制作人可以静下心来好好制作游戏，但没想到新的管理层带来的两个关键词竟然是量产和铜臭！

我们再也不用为了一款名作的续作而苦苦等待了，以至于像《DQ》这样的跳票大作都史无前例的如期发售——出于商业利益的考虑，SE在每一个季度都会出几个游戏来为自己年终的财务报表加分。而那些游戏的素质相对而言已经大打折扣－－－－《武藏传2》的倒退就不说了，毕竟玩家拥护曾有限。可是去年夏天号称集结了超豪华阵容，打着超级大作旗号的《格兰蒂亚3》呢？我想要说的是：SE，你以往对待制作RPG大作所拥有的责任心究竟哪里去了？好端端的一个经典续作，最后竟然制作得那么虎头蛇尾，真是枉费了我们对她盼星星盼月亮的等待。如果2代的平庸应该归咎于制作公司的技术实力和资金的匮乏，X的莫名其妙是因为那是一部试验性质的外传，那么对于正统续作的3代，你技术和财力还有制作经验都不缺乏的SE又要找什么借口呢？以前很多玩家都说"Square出品的RPG，必属精品！"是啊，除了《FF》、《武藏传》、《异度装甲》、《寄生前夜》……当年的Square给我们奉献了太多太多的经典。时过境迁，这些作品在进入PS2时代以后，要么做烂，要么转嫁他人，而"《寄生前夜》系列"更是成了玩家心中永远的痛！我们也许再也看不到AYA那动人而又坚毅的身影了。惟一的亮点《王国之心》刚开始起步时多多少少还是沾了角色名气的光，说实话，作为一款A·RPG，《王国之心》离《塞尔达传说》的那种浑然天成的至高境界还差得很远很远！现在想来，也许是Square经历了那次破产危机后，是穷怕了，以前那种大胆创新的锐气也被残酷的现实折腾得死去活来，于是SE的管理层开始变着法儿捞钱：看看现在的"《FF Ⅶ》系列"那么过分地量产化，真是让人感到世风日下！SE的游戏开始变味了，虽然直到现在还打着一个又一个"名作复活"的旗号，但是我们已经不再感冒。Square原来的精神已经在慢慢死去，剩下的只有一副看似华丽的躯壳。我们又能说什么呢？为了所谓的商业利益，《FF XI》都开始做到X360上面去了。我并不是说这件事情本身有什么不好，更不是说对玩游戏的人有什么偏见。只是这些事情让人看在眼里，会不会觉得"三十年河东，三十年河西"呢？

浮华的背后，总有一个又一个深藏不露的危机。今天的SE在商业上的做法的确值得赞赏，但是制作游戏的态度越来越趋于浮躁也是不争的事实。仔细想想，除了赚钱，SE作为一家先驱级的游戏公司，又做了多少有意义的事情呢？现在的SE就像是一艘行驶在平静海洋之中的大轮船，看似乘风破浪，坚不可摧。可是那些掌舵的人们会想到海水下那些十面埋伏的暗礁吗？单凭一个《FF》又能为公司挽救多少东西呢？

## 独自等待

2006年3月16日，我们将结束一场长达5年的等待。对于很多因为客观原因而错过了《FF XI》的玩家们来说，这次的等待确实是长了一些。

制作公司合并，制作人员更迭，游戏制作的难产，战斗系统的彻底颠覆。这次的等待我们也确实经历了太多太多一言难尽的东西。

都说"阳春白雪，和者必寡。盛名之下，其实难副。"但是请相信，不管结果如何，我们所要迎接的可能是有史以来综合素质最为出色的一作《FF》。

深邃的剧情，崭新形式的战斗系统，丰富的隐藏要素……《FF XII》的魅力随处可见。一直以来，《FF》的剧情虽然都以庞大和严谨著称，可是一些超现实理念的引入总是让我们有些不得要领。对于一个玩家，不能把其喜爱的RPG剧情琢磨透彻并把它所要要表达的意图搞清楚，是一件很遗憾的事情。而从现在看来，就剧情部分，《FF XII》可以说是最贴近现实生活的一作，较之于在玩家之中大受好评的ADB战斗系统，剧情是我更有兴趣研究的地方。不要被那些所谓的剑与魔法的大背景迷惑，游戏的剧情要反映的绝对不是那么简单。意识形态迥异所带来的价值观误差，庞大的帝国政治军事体系运作，政治斗争之中尔虞我诈的倾轧，国与国之间的战争所带来的创伤，家破人亡所带来的悲愤，人与人之间存在的信仰危机……这些看来无比沉重的话题，都是在《FF XII》之中所要探讨的，甚至对于人文主义的最高关怀——生命的存在及意义，在本作中都有提及。这一切怎能不叫人兴奋？想当初SE启用松野泰己也是为了让我们体验一次不一般的剧情冲击吧。多年以前他在《皇骑2》中对于现实社会里霸权主义政策的无情批判和冷嘲热讽，今犹在耳。而这一次《FF XII》所要留给我们的思考和回味的问题恐怕还有很多很多吧。

现在看看，为《FF XII》销量担心实在是杞人忧天，对于一个仅仅预定量就已经达到200万的游戏来讲，我们所要做的就是放入光碟，好好体验游戏本身给我们带来的感动。然而，对于《FF》所倾注的感情，却不是那么快就能释怀的。以后的SE还会一帆风顺吗，"《FF》系列"的未来又在哪里？我们要考虑的还有很多很多。

我在想，等到《FF XII》发售那一刻开始，我们还会对《FF》新作翘首以待。我不知道下一个等待又是多长时间，又要独自经历多少岁月的磨练。可是我懂得，"自己永远不是孤身一人"，很多人都在执著地等待，等待着《FF》给自己带来新的感动。

原贴地址 http bbs levelup cn bbs dispbbs asp?boardid=12&replyid=184582

# 分手后能否再做朋友？

**一次恋爱就能搞定终生好像是童话故事。我们习惯了在爱情里兜兜转转分分合合，相处的时候再多的幸福，也会随着分手而付诸东流。曾经耳鬓厮磨的爱人分手以后再相逢，就能把过去的甜言蜜语都抛却了吗？看见对方身边的新人时，心中会不会涌起诸多芥蒂和怨念？或者理智地化爱情为友情，平静地送上祝福，来个一笑泯恩仇……**

**今天我们来一起解解这爱情中的难题，如果是你，分手后，会选择再见亦是朋友或是形同陌路？**

## Hikaru(levelup.cn 站长)

我先说一下好朋友的问题。我目前认为男女要么是恋爱关系，要么是普通朋友，没有好朋友的概念。不仅我没有经历过，我身边的人也没有经历过和一个女人成为至交，却没有感情成分的。

想象一下一氧化碳和水，要么你不加热，它们共存，你要是加热，它们就发生化学反应了，变成二氧化碳和氢气，不可能单纯地变成热的一氧化碳和热的水。你要想得到热的一氧化碳和热的水，那就把它们分别加热。这就像男女，要么只是点头致意，要么就恋爱，根本禁不起加热升温。(即使成为纯洁的"好朋友"，也一定都是基于隐性的爱恋。)

有鉴于此，根据化学反应的可逆性，恋人分开后，做普通朋友是没问题的，根据我的几次经历，都是做了普通的朋友，没有跟我结仇的，有什么忙，大家可以互相帮一把。但好朋友，不可能——本来也不可能；而成为恋人之前的那种感觉，假设是准好朋友，想都别想。当然也有分手后彼此还想占对方便宜的，偶尔还要亲热一下的，偶尔吃回头草的，为了达到这个目的，他们会假装成为好朋友。对于这种人，你会发现他们是多么的不可靠，多么的朝三暮四，这种人多半没什么成就。

话说回来，什么是普通朋友，什么是好朋友，什么是恋人，语言的定义和感觉的区分都太模糊，所以纠缠这个命题也没什么意思。

## 蝴蝶飞飞(levelup.cn 会员)

每一对恋人，都是从朋友开始，这是一个不完整的圆，有起点，而没有终点。失恋，是爱情的断点，尽管不愿承认，但不得不面对誓言的灰飞烟灭。对爱人承诺，可以爱他一生一世；对自己承诺，誓言可以地老天荒！但当最后离别到了，才发现，原来自己一直在不负责任的说着话！

分手了，感觉也变了，知道自己还爱着对方，但这样的爱，却是不能抒发的，因为怕再一次的伤害，只有深深埋在心里，让时间去慢慢抚平！分手后，还记着自己当初的誓言和承诺，怪自己不能兑现，觉得后悔和愧疚！所以不能再面对那个曾经深爱过的那个人…………

每个人都有很多朋友，但就是因为他（她）不一样，才会脱离朋友的范畴，一个"爱"字，就是它们之间的分界线！这也是一张单程车票，尽管心里还在牵挂着对方，但已经很难再回到从前！就算勉强做了朋友，那只能说明，你心里的伤永远都不会痊愈，或者你付出的感情很浅，浅到可以让你不在乎……

分手了，不可以做敌人，因为彼此深爱过；不可以做朋友，因为彼此伤害过，所以我们成了世界上最熟悉的陌生人！

## 太阳国度(levelup.cn 会员)

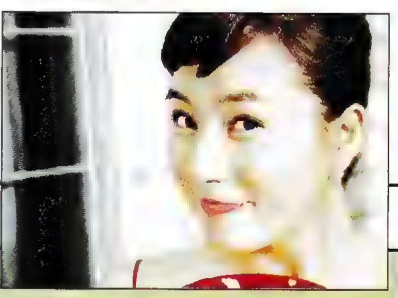
通常提出分手的那方会主动提出以后还做朋友，其实这只是因为内疚。已经分手了，为什么还要刻意的去维护这种关系呢？如果以前的恋人有了新的一半，介绍那一半给你，那是在你的伤口上洒盐。如果你有了新的一半，那一半会怎么想？如果曾经的爱人过得不幸福，难道还要卷回到以前的感情旋涡中么？分手了以后就不要见面，不要说什么以后还是朋友，不要给别人幻想让别人一直等你，不要让别人为了一个不可能实现的结果浪费时间浪费青春。

做朋友是把对方的伤口反复揭开，让痛永远不会愈合。不再拥有，不能给予，那就默默忘记，开始新的生活。

我不赞成做敌人，但是，绝对不能做朋友。

## 吉祥天（levelup 游戏城寨 编辑）

分手后做朋友，是最欺骗的选择。想依然做朋友，是还想留住些什么，因为不能完全遗忘。如果真的爱过，想做朋友是因为舍不下对方；如果不曾情到深处，那么做朋友也无妨。虽然说起来是这么浅显，我们却做不到，因为人会欺骗自己会寂寞会孤独会伤感地回忆，因为太爱了，所以不愿再看到对方让自己绝望。分手后，能不能做朋友，谁也不能一口决断，只是万一碰上，不妨云淡风清相对一笑。失去的就让它过去吧，现在，让自己过得更好才是最重要的事情。



## 你一句我一句

**森兰丸：**如果是真的爱一个人，就算是分开，也想和她作朋友。

**杭州电锯杀人狂：**我愿意，人家不愿意……

**该用户不存在：**在下认为继续做朋友不是难事，只怕2点 对方也是跟你同样的心态吗？双方真的能做到吗？随便说说"我们还是朋友吧"其实是很不负责任的，要真的能做到才说出来！

**yang_otl123：**一般来讲单方面的分手，俩人就很难做朋友，可能是想彻底的摆脱对方吧，这类往往是那些短期的快速恋爱。而那些从朋友升级到恋人的，分手后在一起继续做朋友的可能性较大。

**真无双の乱舞：**真爱分手依然是朋友，假爱分手永远是敌人。

**曰夫子：**中国人太多，错过了就一辈子也见不到了。

**虎祥：**心中想见没法见，要见还是心相恋；街头偶遇再相见，心已伤透千百遍！

**绝世魅力男：**倒是可以的，但通常做不到。不是不能面对对方，而是不能面对自己。

**diavoo：**如果还爱着她那是绝对不可能再做朋友的啦！

**ichido牛奶豆腐：**爱过是做不了朋友的，分手后还是朋友，就会割舍不掉，走不出来。

**我为球狂：**分手后只能是陌生人，成为朋友那只是你对你们之间还抱有幻想。

**所恶：**再做朋友无非是给自己留下个YY的余地……

本期的Web Show首先选登了《最终幻想XII》剧情预测的其中一篇，且不管预测的是否正确，能够利用游戏发售前的情报，充分发挥自己的想象力是绝对值得鼓励的！接下来的两篇文章：《漂亮女孩与普通女孩的区别》和《"罪"爱零食》，不要以为这都是女孩子们的话题，男生们也可以来参考一下嘛^^而最后还是由论坛原创区版主带来的《机战罗曼史》系列文章，回顾了"《高达SEED》系列"，《你看到时代的泪水了吗？》，敬请欣赏。

# 最终幻想XII 剧情预测

**楼主：我爱PSP**

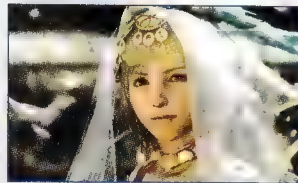
离《最终幻想XII》发售还有3个月，虽然前面SE公布了不少影象，但是有关于剧情的部分实在是太少，《最终幻想》向来都是剧情最难猜的游戏之一，这里我们希望levelup的全体成员来进行一次《最终幻想XII》的剧情大猜想，动员你的全体朋友，一起来预测一下这次SE会带给我们怎样的梦幻剧情吧！

**32楼：makcimose**

小弟不才，愿在此抛砖引玉。

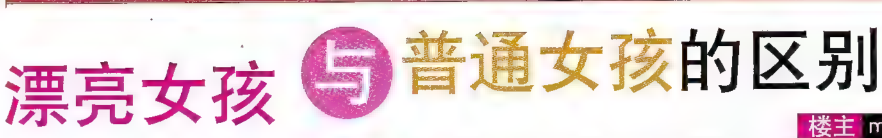
首先是国家，《FF12》所涉及的三个国家：阿尔克迪亚帝国、罗扎利亚帝国、达尔马斯卡王国。从实力上说，达尔马斯卡王国远不及另外两个强大的帝国，但其国内丰富的破魔石矿藏，却是另外两个国家觊觎的对象。在游戏预告片中亦有交代——"阿尔克迪亚帝国因惧怕邻国的不断崛起，而先向邻国一个接一个发动了侵略战争，达尔马斯卡就是其中之一"，迄今为止，所有的预告片，关于国家的介绍，都是围绕阿尔克迪亚帝国发动侵略战争，以及达尔马斯卡王国的亡国展开的，涉及罗扎力亚帝国的内容几乎没有，所以小弟以为，罗扎力亚帝国对整个剧情会有关键的推动，关于这点小弟会稍后再议。

再说阿尔克迪亚帝国，从最新的片段看来，这可能是一个与古罗马帝国体制较为相似的一个政治体，"皇帝由帝国全体公民选出，我只是候选人之一"维因的话说明了这一点，所以该政治体应该也存在着类似议会或者元老院的机构，在此小弟人为，裁判应该就是这样的一个机构，但不同的是，裁判应该会比类似议会或者元老院有更大的权力，作为国家的执法机构总会被给予相匹配的全力来保证执法的彻底性，但这种体制的弊端会不会是造成帝国由盛转衰的伏笔，就不得而知了。再说帝国的统治者，除皇帝，维因和拉萨外，应该会有别的政治派别，比如其他的皇子，在片中没有交待，小弟猜想，最新出现的两个裁判的形象中，应该有一个是皇子之一（红衣服那个最可疑），杂志上交代说皇帝把国家大权交予维因，但却担心维因权力过大，所以一直堤防着他，所以把自己的一个亲信安排在国家执法部门并使其统领之，应该是一个不错的办法，但是否会事得其反，造成帝国的分裂，就难说了。再说维因与拉萨的关系，两位皇位继承人的关系出乎意料的好，在一张图片中，维因做为第一继承人甚至让第二继承人拉萨坐着并站在他身后，这种难以想象甚至令人不寒而栗的亲密到底是为什么呢。在此小弟不才，原做一番大胆推测，小弟认为，拉萨并不是维因的弟弟，而是他的儿子，可能是他与皇帝的一个妃子通奸所生，由此造成他与父亲的关系紧张（当然拉萨肯定不知道），而且那个妃子事后不是自杀就是被赐死，这一打击由此造成维因冷酷并不信任别人的性格，而有独对拉萨照顾有加，也由此说通了。也许各位会有异议，既然拉萨是私生子，为什么仍可以作为皇位继承人，而不是你先前说的那个被皇帝按插在裁判部门的那个皇子呢。莫急，听小弟道来，一个国家的执法仲裁机构是国家最重要的部门，一班是无法胜任的，小臆测，我们先前所说的那个皇子应该是皇帝与别的种族的人所生（应该只有viera族了，其他族实在是……），但这种生育又为帝国法律所禁止，所以该皇子得不到皇位继承，他却深得皇帝信任，但不知这皇子是何态度，所以此人一举一动都会牵动帝国的命运，是站在皇帝身边，是与维因为伍，还是自立门户，难说啊难说。



再说达尔马斯卡王国，这个国家的矛盾集中在四个人身上，巴修，艾雪，梵的哥哥以及加布雷斯（那个黑衣裁判）。巴修是王国的将军以及杀害国王的凶手。雪是亡国的公主，梵的哥哥是王国的军人巴修的好友，加布雷斯是帝国的裁判，看似加布雷斯不应该涉及在这场矛盾之中，但小弟认为巴修，加布雷斯和梵的哥哥三人之间有莫大的纠葛，首先巴修被认为是王国的英雄，作为大将，肯定是帝国发动侵略的心腹大患，于是加布雷斯就粉墨登场了，从最新的片段中看出，加布雷斯与巴修在以前应该就认识，而且现在，两人几乎是仇人的关系，所以小弟又要大胆臆测，巴修与加布雷斯应该曾是好朋友，但相互之间的某种差距让加布雷斯起了嫉妒之心，并始终伺机报复，与是在各事其主后，加布雷斯终于在帝国发动侵略的时机下开始了他的计划，前面说到巴修是杀害国王的凶手，小弟以为凶手应该是加布雷斯，并嫁祸于人，也许有朋友会说，片子里有巴修说国王是叛徒的片段，所以巴修也有杀人动机（怎么变成推理了），但小弟认为，做为一个忠心耿耿的将军，只因知道了一个消息，就举刀杀死自己事俸多年的主公，还是有点牵强，所以被人嫁祸的可能颇高，再说，一个国王被一个国家的民族英雄所杀，这对国民心理的打击绝对是致命的，所以帝国也会十分乐意加布雷斯去完成他的计划。再说艾雪，她的身事应该没有太多的复杂之处，惟一的疑点因该是她和梵的关系，从资料来看，梵只说他的哥哥在军中，没说什么职务，也没说婚否，所以小弟认为，梵的哥哥应该就是艾雪的丈夫，这点可能不同意的朋友较多，在片子中，艾雪明明和一个银头发的男子结婚了，而梵的哥哥是一个蓝头发的男子，在此小弟认为，蓝发男并没有明确的证据表明他是梵的哥哥，而那个银发持剑男子也不是没可能成为犯的哥哥，姑且在这YY先。

还剩下梵，潘妮罗，和两个空贼巴尔福雷，芙兰，两个空贼并没有太多的信息以供猜测，梵看来应该只是一个普通少年（RPG主人公多是如此），在此小弟要说一下潘妮罗，她是目前为止疑点最大的人物，为什么这么说，她出身贫寒，却气质高贵，在加上那张怪异的概念画（即她在水面起舞的画），以及是孤儿的事实，实在是让人难以猜测，所以小弟认为，她的身世极为神秘，而且极有可能和那个神秘的罗扎利亚帝国有一定的渊源（这和松野的神作《皇家骑士团2》女主人公应该很相似），而且小弟认为，最后伊瓦利斯大陆一定会统一，而且是由罗扎利亚帝国统一，而它的统治者会是谁，没错，就是潘妮罗，只希望她不要像《皇骑2》里的女主人公那样，最后引火自焚。



# 漂亮女孩与普通女孩的区别

楼主 miniyuna

漂亮女孩拥有漂亮的面孔和很好的身材。她们是众多男生的追捧对象，她们的天空总是晴朗，大家都认为她们很幸福。

普通女孩拥有普通的面孔和普通的身材 很少有男生注意他们 看着周围的一切，有时她们也会抱怨生活的不公正。

漂亮女孩周围总是有很多不同凡响的男孩，至少感觉很优秀。既然有这么优越的条件，漂亮女孩自然提高了眼界，他们勾画出未来的男朋友或爱人的形象无疑是完美无缺的。她们不停的选择，她们需要浪漫的快乐，等待她们的白马王子的到来。

普通女孩象普通人一样生活，很多时候身旁的男孩把她当作朋友却又经常忽视她们是女孩的事实。她们也会想象自己的白马王子，不同的是他是一个普通的人。普通女孩可以容忍男朋友有一些缺点，她们只需要这一生一世不变的爱。

漂亮女孩经常不知道该选择哪一个，常常对着月亮在祈祷神来告诉她。

普通女孩相信自己的选择，也相信自己一生的选择。

漂亮女孩有太多的机会，她们喜欢捉弄机会，喜欢短暂的浪漫，来展示她们的与众不同。他们经常告诉追求者"你只是他们中的普通一个"。

普通女孩用心去珍惜每一次机会，她们用一颗心来维护这感情持久。她们会用眼神和目光告诉他"这是我们一生的选择"。

漂亮女孩的追求者每天都在考虑两个问题：一个是"情敌又多了吗？"，一个是"我怎样才能胜出"。通常第一个回答是肯定的，而第二个很多是否定的。

普通女孩的追求者只会偶尔想一想：如果她答应我了，我们就去骑自行车环岛。

漂亮女孩的男朋友和她的追求者没有本质的界限，虽然拥着她满是自豪，但每天躺在床上又要打算明天战斗，因为竞争太激烈了，通常这种生活要保持到那披上婚纱那一刻 。

普通女孩的男朋友虽然没有那种自豪，但是心中很幸福，他默默告诉自己：生活需要平淡，我寻找的是共风雨的爱人，而不是炫耀的商品。

漂亮女孩经常不经意的把男朋友当做奴

隶，因为她们觉这是应该的。她们毫不客气的做麦当劳的常客，穿巴黎春天的衣服用着三星最时尚的手机，那微微翘起的嘴角仿佛告诉男友："你的女朋友——我是最漂亮的，享用这些是应该的"。

普通女孩体贴入微的关心男朋友，因为她们觉得这个世界无论多苦多累，都不是自己一个人走，无论未来多么变幻莫测，都是两个人共同应付，珍惜他就是珍惜自己的未来。普通女孩偶尔也会奢侈一下，只是让男朋友只记得温馨与可爱。

漂亮女孩的爱情充满浪漫，她的心中从未考虑什么是持久的爱情。

普通女孩的爱情平淡无奇，她的心中向往浪漫，却更懂得天长地久的珍贵。

漂亮女孩的丈夫都很出色，出色的丈夫身旁有很多比漂亮女孩更漂亮更年轻的女孩，于是，漂亮女孩开始了保卫爱情的战役，因为她们知道当初自己可以吸引丈夫，那么那些女孩同样也可以吸引他。只是在漂亮女孩的心中她开始问自己："什么是爱情"。

普通女孩的丈夫有的很出色，虽然也有出色的女孩围绕在他的周围，但是普通女孩知道：在众多选择中最终选择了自己的丈夫不会背叛自己，因为他懂得爱情不是美丽的外表。普通女孩会对自己说：我知道了爱情的含义了。

漂亮女孩的家庭并不稳定，漂亮女孩的漂亮外表渐渐变老，她在心中有很多疑问：当初我在追求什么？我又获得了什么？

普通女孩的家庭很幸福，常常听见自己刚刚懂事的儿女趴在耳边说：妈妈，你是最漂亮的，于是普通女孩笑了。

时间过得真快，漂亮女孩与普通女孩没什么区别了，岁月无情的掩盖了漂亮女孩曾经漂亮的外表。或许漂亮女孩终于找到了答案：原来这就是爱情。

普通女孩依旧普通，普通的心在回忆过去，在儿孙满堂时告诉别人，我没有错过珍贵的爱情。

如果你是漂亮女孩，那么请原谅我要说漂亮不等于一切，上天的安排只是一种随机的选择，最终的幸福要自己用心选择，用心去走，不要被自己的容颜所误。生活需要美丽，美丽不是人生。

如果你是普通女孩，那么请抬起头，因为世界并不仅是漂亮女孩的，懂得爱情的人是不以漂亮的外表而迁就自己的爱情的。相信自己相信爱情，用心珍惜，用心去爱，生活原本精彩。

如果你喜欢上了漂亮女孩，那么通常你要进行坚苦卓绝的斗争，无论成功与否，你都要理直气壮的对自己说：重要的不是结果而是经历。成功了要对继续保持稳定有长远的打算，失败了也要明白考上清华的难度就不一样。我只想告诉同胞：你可能是喜欢漂亮女孩的外表才准备进一步前进的，但是她们一样需要真正的爱情，欺骗别人的感情来达到炫耀的目的，终有一天你会失去爱情的权利。

如果你喜欢上了普通女孩，那么请用心去追求，用心去爱，你会发现她们的心是那么可爱，她们的感情是那么细腻。你要鼓足勇气告诉别人："在爱情和美丽之间，我选择了爱情"，你要相信用心的爱情是永恒的

# "罪"爱零食

楼主 天空依然

女人嗜好零食与性格分不开。女人喜好聊天，一张嘴成天不会合拢，要么在喋喋不休说着家长里短，要么在谆谆教导老公孩子，就是这样也不忘往嘴里猛塞零食，不让嘴巴有片刻的空闲。

## 黑暗零食

漆黑的空间里，女孩们总像去春游一样带上零食，仿佛电影是酒，不能没有下酒的菜，所以电影院内的小卖部为她们准备了各种东西。电影院不能妨碍她们自带"酒水"，因此我们耳边总缭绕着嗑瓜子的声音，以及彼此之间交换零食品种的友谊之声。

经典回放：被情节打动的时候，任脸上的泪水肆意流淌，手却依着惯性往嘴里塞东西。

推荐零食：爆米花、鱼干、棒棒糖等无壳无皮的食物。世贸商城和思明电影院都有爆米花售，不过世贸的爆米花五彩缤纷、奶油味浓，口感和色泽都略胜一筹。

## 孤单零食

看过《瘦身男女》的人大概都对"心情坏——狂吃东西——心情再坏——再狂吃东西——最终变成一个大胖子"的恶性循环记忆犹新。

经典回放：和男朋友闹别扭，猛嚼番薯干。一阵狠咬，把遍体鳞伤的东西吞进肚里。品着嘴里留下的一丝甘甜，心也累了，电话适时响起，雨过天晴。

推荐零食：棉花糖、番薯干可以通过嘶咬发泄情绪。记住选连城红心

番薯干，不会让你产生咀嚼疲劳。小记更偏爱"雪丽糍"，不腻口不粘牙。

## 榜中榜

### 最佳零食

NO.1 全麦食品：低脂全麦面包、全麦饼干

NO.2 果蔬：芹菜、菠萝、草莓

NO.3 坚果：花生、腰果、开心果、杏仁

NO.4 低脂乳制品：酸奶

### 发胖零食

NO.1 巧克力饼干：每天吃6片，热量302卡路里，一年发胖14公斤

NO.2 巧克力棒：每天吃一条，热量约280卡路里，一年发胖13公斤

NO.3 罐装果汁：每天喝一罐，500毫升，热量255卡路里，一年发胖12公斤

NO.4 普通可乐：每天喝一罐，375毫升，热量168卡路里，一年发胖8公斤

NO.5 啤酒：每天喝一罐，375毫升，热量147卡路里，一年发胖7公斤

NO.6 咖啡：每天喝一罐，240毫升，热量127卡路里，一年发胖6公斤

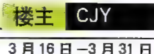
## 健康零食 DIY

★花生香蕉起司：将两匙花生酱放在香蕉糊中搅拌，然后均匀抹在全麦面包上即可。

★奶香玉米饼：在玉米饼上涂上两匙低脂奶酪，放在微波炉烤至奶酪融化，然后将玉米饼切成一小块，再涂上一些沙拉酱即可。

★风味小土豆：将两匙脱脂奶酪涂抹在一个煮熟的小土豆上，再洒点自己喜欢的调味品。

# 一年365朵花，你是哪一朵？




3月16日–3月31日

### 3月16日

薄荷（Mint）

**花语**：美德

**花占卜**：你有良好的品德，谦虚有礼，既懂得迁就别人，亦有自己的性格。你很注重别人对你的评价，旁人的意见是你积极改善自己的根源。感情上你处理得宜，甘苦与共是你对爱情的心得。

**幸运花**：匙叶花、薰衣草、洋苏草

**花箴言**：当你遇到挫折时，放两片薄荷叶在眼前，可以看清问题。

### 3月17日

豆荚花（Bean）

**花语**：必然的幸福

**花占卜**：你是个开放的乐天派，追随流行节拍，是个新潮感性的人，跟你在一起的人都会被你的乐观开朗感染。虽然如此，你对爱情很专一、认真，绝不滥交，真爱到来时，你必定会得到幸福。

**幸运花**：风铃草、香豌豆花、新娘花

**花箴言**：只要你付出真感情，幸福是必然的。

### 3月18日

芦笋（Asparagus）

**花语**：物尽其用

**花占卜**：你是一个率直的人，什么事情都会表露出来，因此你容易受到伤害，但磨练的机会亦会增多。在面对失败的时候，你懂得自我安慰和勉励，从失败中学习，所以你的人生经验很丰富。

**幸运花**：卡撒布兰加、郁金香、时钟花

**花箴言**：若不经过磨练，又怎会人尽其才，物尽其用？

### 3月19日

栀子花（Cape Jasmine）

**花语**：喜悦

**花占卜**：你有感恩图报之心，以真诚待人，只要别人对你有少许和善，你便报以心灵致谢。这是因为你有一颗赤子之心，不懂人心险恶，而你真诚使你常怀欢愉，宽恕他人也使你充满喜悦。

**幸运花**：金木犀、百合、舟兰

**花箴言**：有时候要把自己的喜恶表现出来。

### 3月20日

紫色郁金香（Tulip）

**花语**：永恒的爱

**花占卜**：你拥有美丽的气质，喜欢追求爱情，积极维护两人的世界。你为了得到永恒的爱情，会不断地找寻心目中的理想情人，一次又一次地恋爱，只要你提高自己的智慧，真爱就在不远处。

**幸运花**：铃兰、藤黄、康乃馨

**花箴言**：其实永恒的爱就在你对某个心仪的对象示爱时产生。

### 3月21日

樱兰（Honey Plant）

**花语**：人生起点

**花占卜**：你是个含蓄、内向的人，不敢将自己的感情流露出来，常常言不由衷，面对爱人时，你总是不敢吐露自己的真心意，属于爱在心里口难开的类型。不妨将心事说出来，勇敢的示爱。

**幸运花**：雏菊、蓝色金盏花、玫瑰

**花箴言**：恋爱是令人成熟的人生走起点。

### 3月22日

锦葵（Mallow）

**花语**：恩惠

**花占卜**：你外表坚强，个性温柔，是家庭的中坚分子，负起照顾家庭的责任。你喜欢细水长流的爱情，与爱人慢慢培养感情，这份稳定的关系，使你和你的另一半更有安全感。

**幸运花**：玫瑰、水仙、木槿

**花箴言**：细水长流的感情正是永恒的爱情。

### 3月23日

剑兰（Gladiolus）

**花语**：热恋

**花占卜**：你天性好动，爱冒险犯难，愈是困难或不可为的事情你愈有兴趣去参与，所以你很容易卷入情感纠纷之中，或者爱上你不该爱的人。要解决问题，你必须以开朗灿烂的笑容去阻挡不必要的恋情。

**幸运花**：香雪兰、玫瑰、卡撒布兰加

**花箴言**：如果你恋上这种花，则暗示你有外遇或三角恋情。

### 3月24日

加州罂粟花（California Poppy）

**花语**：希望

**花占卜**：你拥有聪明才智，但不懂得发挥，欠缺组织能力，所以遇到困难时显得忧虑和逃避，容易放弃，导致错失良机。你很希望改善这种情况，只要你勇敢一点，事情是会有转机的。

**幸运花**：罂粟、玫瑰、美女樱

**花箴言**：当你真心面对自己的挫败时，你会发觉问题是有转机和希望的。

### 3月25日

藤蔓植物（Climbing Plant）

**花语**：美丽

**花占卜**：你非常善解人意，但在感情上收获并不丰富。虽然缘分是可遇不可求，不过你需要积极争取，机会有时是可以制造出来的。你想自己拥有迷人的吸引力，必须努力地提升自己的才华。

**幸运花**：牵牛花、百合、常春藤

**花箴言**：美丽是包含外在美的同时也有内在美。

### 3月26日

白色樱草花（White Primrose）

**花语**：初恋

**花占卜**：你认真诚实的性格以及良好的道德观得到朋友的信赖，加上你天赋的才能，有着很好的人生路。不过你这人很念旧，尤其是对初恋情人，对于过去的风花雪月仍然挥之不去。

**幸运花**：玫瑰、报春花、康乃馨

**花箴言**：逝去的爱情如枯萎的花儿般不可再生，未来的爱情充满希望。

### 3月27日

荷包花（Calceolaria）

**花语**：援助

**花占卜**：你是个专情专一的人，对爱情的态度审慎，不会轻易谈恋爱，一旦对上了，你会至死不渝地爱下去。如果你发觉情人对你不专，你是无法原谅他的，所以你需要多结交些朋友。

**幸运花**：玫瑰、康乃馨、洋地黄

**花箴言**：婚姻的价值是要令人变得更成熟。

### 3月28日

圆珠花（Robinia Hispida）

**花语**：高尚

**花占卜**：你只知道对人好，为人所想，生怕得罪了别人。当你面对感情问题时，你总是觉得自己很渺小，对方很伟大，不知不觉中流露你的自卑感，要明白爱是对等的，你有高尚的人格，为什么要贬低自己。

**幸运花**：香豌豆花、新娘花、康乃馨

**花箴言**：不要夸大别人的好处，轻视自己的长处。

### 3月29日

牛蒡（Burdock）

**花语**：烦恼

**花占卜**：你是个不辞劳苦、埋头苦干的人，遇到困难不会轻易落泪，咬紧牙关坚持到底是你做人的宗旨。不过一旦涉及金钱和暴力，你就会沉不住气，所以你应冷静明智一点，别做一只蛮牛。

**幸运花**：矢车菊、玫瑰、雏菊

**花箴言**：无视困难、通往直前是好事，却不要做横冲直撞的蛮牛。

### 3月30日

金雀花（Broom）

**花语**：整洁

**花占卜**：你天性纯真，待人和蔼可亲，比较容易为人接受。你处事很有条理，办事干脆利落，每当有一点小成绩时，你都会为自己感动，相当惹人喜爱。偶尔表现出来的进取精神，对你更有好处。

**幸运花**：香豌豆花、雏菊、勿忘我

**花箴言**：每个人都应该为自己的成就喜悦。

### 3月31日

黑种籽草（Black Caraway）

**花语**：梦幻爱情

**花占卜**：你依然留恋过去的恋情，跳不出自己制造的感情框框。你虽然也希望得到新恋情，但总是一逃三避，爱情只会昙花一现。与其等待被爱，不如主动地去爱别人，积极开始你的人生。

**幸运花**：三色紫罗兰、玫瑰、彩霞草

**花箴言**：傲慢的人是无法恋爱的。

# 你看到时代的泪水了吗？机战罗曼史

TEXT BY czk11

**你看到时代的泪水了吗？**
**我看到了……**

很多从UC时代一路走来的高达迷，都对这两年的当红炸子鸡——《高达SEED》颇有微词：苍白的剧情，浅薄的人设，一切的一切，都和当年的系列巅峰——三大08系列相去甚远。

没有了《0083》的大气磅礴，没有了《0080》的以小见大，也没有了《08MS》的感人肺腑，高达的金字招牌之下，到底还剩下什么？厚道的时代剧，却偏偏换上了偶像剧的外壳，无比的怪异。于是，《SEED》在各大动漫论坛被各式各样的老鸟口诛笔伐，更有甚者，直接斥之以"时代的眼泪"、"商业炒作下的怪胎"。

当然，这一切的一切，都不妨碍《SEED》依靠强势的周边，赚他个盆满钵满。做为高达系列的新作，通过成功的商业炒作，无论知名度还是推广度，它都攀上了新的高峰。做为一部纯正的少年向动画，它甚至引来了无数同人女的尖叫，让她们从CLAMP营造的迷城中走了出来，窥探到了以前从没有见识过的世界。

当然，《SEED》的成功，最高兴的应该是监督福田。《TURN A》的曲高和寡，叫好不叫座，无疑是对他满腔热血的当头一棒。于是，他吸取了教训，把目标锁定在了初窥高达世界门径的动漫爱好者身上。博大精深的高达世界让他们目迷五色，大导演的曲意逢迎，更使他们如鱼得水。

可以说是一次双赢，这两年来，《SEED》的支持者日益增多，甚至达到了与UC众分庭抗礼的程度。可惜，世事岂能圆满，福田监督在制作态度上一百八十度的大转弯，还是激怒了那些老牌高达迷。

他们，很失望，而我却并不失望。

换一种角度，如果把CE世纪看做是对UC时代的重制和完善，《高达SEED》以及它的续作《高达SEED Destiny》，又何尝不是精美的大制作呢，更不消说，它们的传播范围和受众人群，远比前作更宽广。UC时代对人性的思考，对战争意义的诠释，完整的传递到了种子里，一点一滴的解析了出来，虽然比较直白，比较生硬，不过，高达系列之所以能成为日本的国民动画，能不同于其他经典，最大的特点应该就在与此。从这点上来看，CE并不是对UC的颠覆，而是对它的继承和补充。

情节上对《0079》和《Z》的大量借鉴不谈，具体的剖析下种子的三大主角，你会惊奇的发现，基拉，阿斯兰，飞鸟真和阿姆罗，夏亚，卡缪之间，有着千丝万缕的联系。当然，基拉和阿斯兰比那对恩怨纠缠了十四年的男人幸运，虽然也曾对立，也曾殊死拼杀，最终他们却还是走到了一起，共同守护着这来之不易的和平。当然你也可以说这是监督的私心，是对商业化的妥协，不过我总觉得，大团圆的结局，总比凄凄惨惨戚戚的悲情结局，更容易让人接受。至于某两人对赤红色近乎偏执的狂热，太明显的暗示，大家心知肚明就可以了。

真和卡缪，一样的意气行事，一样的蕴藏着巨大的潜力，一样的擅于打破不败神话，当然，也一样的有着悲情的结局。不过，真明显的比卡缪幸运，至少，在战火消散之后，他可以和相爱之人平静的相守，再不去回想过往的悲惨记忆。而卡缪，由于NT力量的过度膨胀和西罗克最后的精神攻击，彻底的疯了，尽管有花园丽在身旁的细心照顾，他的病也是经历了好一番波折才在《ZZ》中得到痊愈。

我心中一直有个疑问，说飞鸟的人物造型借鉴卡缪，倒不如说是直接照搬，甚至，飞鸟痛失斯黛拉的桥段，也和卡缪误杀凤的经典场面如出一辙，Destroy的造型，更是完完全全的COPY了精神力高达。老高达迷们看了，无不会心一笑，心里偷偷骂一句：福田不厚道。不过，看在福田推广高达文化如此卖力的份上，向经典致敬的行为，也不失为一种幽默。

种子和种命的情节混乱，线索也非常芜杂，不过，抽丝剥茧的一看，其实也就是围绕着三个出色的高达机师，发生的一系列故事。因为是商业片，看到了开头，大部分人都能推想到那结局，不过，这当中波澜起伏的过程，经过福田的巧手安排，却也是非常的引人入胜，至少，在它们相继播出的那两年里，我是每集必追的。

先说说种子系列的绝对主角，基拉。从《SEED》的天降神兵到《SEED Destiny》的睥睨万物，他终于完成了从人到神的进化。Meteor激昂的旋律响起，基拉出神入化的操作技术也在此时发挥到了极至，他解救了大天使号的危机，而且，没杀一人，顺利地完成了这不可能完成的任务。到了种命，换乘新机体强袭自由，赶去地球救场的基拉，更是近乎鬼魅般的可怖。舒缓的Vestige，和鬼神般的基拉相得益彰，只在转瞬之间，世界清净了。有幸目睹这一幕的所有人，心中绝对只有一个念头：神。于是，福田的造神运动成功了，基拉从此得了一个雅号"基神"。尽管他也被击坠过，不是不败王者，但对他的敬畏，却迅速的在所有新生代的高达迷中传播开来。有人甚至把基拉和机战系列一贯的最强BOSS－白河愁拿来类比，虽然关公战秦琼，未免有点好笑，不过基拉的人气之高，由此可见一般。

据说，ACG世界有个不成文的规矩，当前代主角和当代主角并存于一个世界的时候，他往往只会起到导师的作用，他的任务，往往是在最终决战之前，给新的救世主送去威力强大的神器，再勉励几句"年轻人，我看好你哟"，诸如此类不痛不痒的闲话。当然，凡事总有例外，既然那个世界充斥着各种奇思妙想，它就不可能是放之四海而皆准的真理。《DOD2》里两代主角的激烈冲突暂且不去说，这条定律，被种命实实在在地颠覆了一回。基拉亮眼的表现，抢尽了真飞鸟的风头，甚至，福田还顺应民意，在剧本的后段为他增加了不少的戏分。相形之下，飞鸟这原定主角的处境，也因此变得非常的尴尬，堕落呀堕落，最

后居然被设定成了BOSS。救世主转眼之间成了魔王，这岂非是滑天下之大稽。也只有基拉这样的超人气角色，才能受到如此礼遇，让荒诞的设想成为现实，去影响到整个故事的走向。《SEED》系列与其说是一本群英谱，倒不如更名为《基拉——激情燃烧的岁月》来的更切合主题。当然，这只是空想，就算福田肯干，Fans也不依。

说到《SEED》，怎能遗忘最受同人女钟爱的第二男主角—阿斯兰。那是一个奇人，一个不断转换立场，却在不同阵营之中都能混的风生水起的奇人。《SEED》完结了，所有人都一厢情愿情愿的以为，阿斯兰终于"find his way"了，自此之后，总该再无迷惘了吧。可惜，如果编剧去塑造一个庸庸碌碌，退居二线的角色，那么注定无法能到观众的认同。没法子，只好免为其难的再折腾一次我们多灾多难的美少年了。让他重新出山，继续以暧昧的立场来吸引观众的眼球。

话说这阿斯兰也是艳福不浅，无论在哪一个阵营，无论多么的落魄，总能得到MM的垂青，这不，一段如火如荼的多角恋，又渐渐的露出了冰山一角。最难消受美人恩，比之立场上的暧昧不明，也许对感情如何进行取舍，是一次更艰难的抉择。

也许，正是心志的不坚定，导致了阿斯兰实力的急速下降，前作的英雄，到了种命，居然成了和杂兵都要缠斗半天的鱼腩机师。当然，前二十集，他的表现尚可，直到，直到在一次战斗中和基拉不期而遇，看到基拉如此自在写意的削着人棍，对他的劝告充耳不闻，阿斯兰出离愤怒了，于是，好友之间，再一次兵戎相见。原以为这是一次"问世间，是否此山最高，或者，另有高处比天高"的巅峰对决，可惜，我失算了，基神一笑，"泡妞我不行，打架你不行"，轻轻松松地把送上门来的Savior削成了完美的人棍。

窃以为，阿斯兰此战失利，用不适当的机体出击，绝对是主要原因。Savior是什么？救世主哎。而大凡以救世主，神尊，灭绝之类拉风外号命名的机体，往往外强中干，就象纸老虎，一戳即破。阿斯兰换乘无限正义之后，立马判若两人的表现，又从另一个侧面，证实了我的猜想。即便是不可阻挡的命运，也败在了无限正义的铁拳之下。这个故事教育了我们，做人要低调，要想贯彻自己心中的正义，切切不可好高骛远。

偶像派终归是偶像派，即便历经坎坷，命运女神依旧垂青于他。行行重行行，寻寻又觅觅，"he find his way again"，比起和自己的雄心壮志，未展鸿图一起化作宇宙星尘的夏亚，阿斯兰到底是幸运的多了。

俗话说的好，每一部热血的少年动画，与不完美的主角相对的，总会有一个完美的配角存在。而这样的两个人，通常会是万年夙敌，朋友兼对手，恩怨纠葛，剪不断来理还乱。是的，没有强大的对手存在，又如何来衬托出主角的逆天呢，遇强更强，永远是少年动画不变的主题。

相信福田监督的初衷，作为真飞鸟对立面的，应该是基拉这么一个角色。可惜，基拉的人气太高，而真飞鸟的设定又极不讨巧。于是，配角的光芒万丈更反衬出了主角的软弱无能。有人说，福田这样随意篡改剧本，未免有点偏心，要我说，大家都错怪他了。

真飞鸟说：我羡慕前大战的英雄，我也要象他们那样威风八面。福田给了他脉动高达，强袭的身体，圣盾的四肢，集两者的优点于一身，在母舰周边作战的时候，更无能源短缺，PS装甲消失的苦恼。

真飞鸟说：给我一个战斗的理由。于是，一个彻底的妹控诞生了，编剧更挖空心思，赐予了他一段缠绵悱恻，相爱却不能相守的爱情。一切的一切，都让他赚足了同情分。

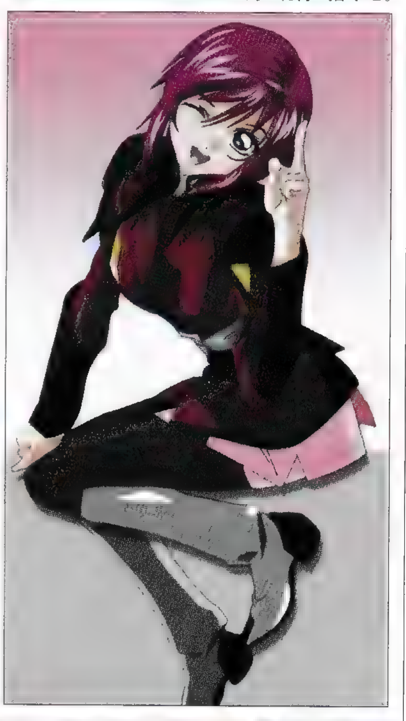
真飞鸟说：强大的主角，应该有一部足以与他相得益彰的爱机。好吧，机械设计师们忙活开了，东拼西凑，给他送去了Destiny。V2的光之翼，神高达的指掌击，W的高超机动性。这样的怪物，把常识远远的抛在了后面。更有甚者，还附送了一把斩舰刀，酷炫之余，多了几分霸气。可惜，飞鸟不是曾伽，有型是有型，武人精神却看不到一丝一毫，更多时候，那把威武的大刀只是一件摆设。

真飞鸟说：我不甘心，为什么做为主角的我，却被基拉那群人抢尽了风头。福田摇了摇头，唉，既然人死尚可复生，核爆都能幸存，那么，我就再做一次"化不可能为可能的男人"吧，飞鸟，交给你一个光荣而艰巨的任务，你就Csoplay一把最终BOSS吧。还别说，飞鸟这次的角色扮演是极其成功的，把最终BOSS的不甘心和怨天尤人，刻划的是入木三分。主角不败，似乎是一条由来已久的ACG定律，可惜，飞鸟这次的对手是无限正义。正义的铁拳，还有什么东西不能粉碎呢。因此，他败了，俗套的种命，终于在结尾添上了一抹亮色，我猜到了那个开头，却没猜到这个结尾。因势利导还是无心插柳，这不重要，重要的是，看到这样的结局，苦追了一年的观众，很开心，很意外，要我来评价，勉强算是差强人意吧。

还在为堕落的飞鸟伤心吗？还在替折翼的Destiny惋惜吗？天大地大，原作最大，难道在未来的新机战里，这样强大的战力，就注定要与玩家失之交臂吗？大可不必杞人忧天，因为，种命的Special Plus《被选择的未来》，已经给了我们一个明确的答案。

渡尽劫波兄弟在，相逢一笑泯恩仇。"这就是基拉，基拉·大和，Freedom的驾驶员"，阿斯兰的介绍，简洁，有力，却让黑发红瞳的少年错愕了。棕发蓝瞳的青年，向着他浅浅一笑，终于，少年不受控制地流下了悔恨的泪水。交叠的双手，炽热的眼神，所有的误会，所有的恩怨，都在这一刻冰释。他们，是被选择的未来，也是这来之不易的脆弱和平的守护者。

那么，就让我们高唱："大风、大风、不杀就是和平"。在未来的某个日子里，打起十二万份的精神，去留意那随时可能跳出的"说得"指令吧。



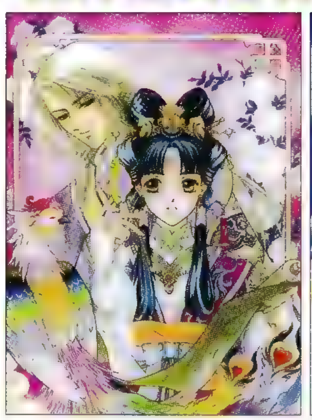
## 吉祥小语

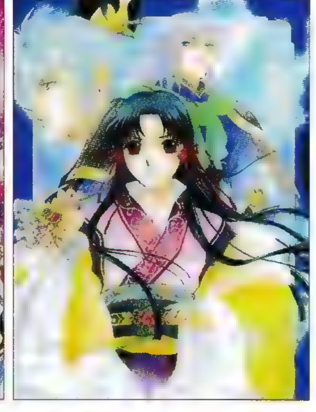
大家好，我是吉祥天。之所以取这个名字，是因为在印度神话中，吉祥天象征着吉祥与幸福，希望能将快乐传播给你们。(旁边某小编：真相是她妄想自己像《天空战记》中的吉祥天一样可爱……)初来乍到有苦有乐，乐的是又可以做自己喜欢的动漫了，无限满足；苦的是睡觉时间越来越少，如此趋势发展下去将不得不改名为吉祥熊猫了。

战战兢兢做完第一期，也不知道我做的这道菜合不合大家胃口。姑且请将它看成一个半成品，期待你们来信建议和批评，让它成长为一个大家都喜欢的动漫乐园。

TEXT BY 吉祥天

## 贫穷小姐奋斗记《彩云国物语》动画化





彩云国的领土划分成八个州，以颜色命名，分别是蓝、红、碧、黄、白、黑、茶、紫州，每个州的统治者都跟随自己的州姓。女主角秀丽则是红州的千金大小姐，只是家道中落生活拮据，为了养家她答应当刚登基的皇帝的红贵妃，任务是改造昏君，谁知这个皇帝个性十分古怪，不仅不理朝政，而且贪恋男色。与此同时与秀丽青梅竹马的静兰也入宫任职，再加上3个爱折腾的老太师，不知宫中会掀起怎样的轩然大波呢？

雪乃纱衣原著的人气小说《彩云国物语》动画化正在进行中，虽然故事打的是喜剧爱情牌，但从背景设定来看，似乎有借鉴《十二国记》的嫌疑。目前还没公布更进一步的资料，但去年发售的第一张广播剧CD《彩云国物语～开始的风是红色～》的声优是桑岛法子、关智一、绿川光，想必TV版也将是豪华阵容。目前由罗绘理绘制的漫画版也开始连载了。官方已公布TV动画4月8日于日本NHK、BS2电视台开始播映，共39话。

## 万众期待《我的女神》再次降临

常年陪伴着我们，带来无数欢笑和感动的《我的女神》，继2005年第一季TV动画完结后，何时推出续作便成了大家最关注的问题。如今第二部终于浮出水面，官方宣布自4月6日起将在TBS电视台正式播映《我的女神》第二季，故事内容承接第一季，制作班底也是原班人马，依旧由井上喜久子阿姨为贝璐献声。宣传方面，制作方也花了心思，4月2日《我的女神》与《xxxHOLiC》将联合举行第一话的先行上映活动，还请来了井上喜久子、冬马由美等作嘉宾谈话，不过入场机会是需要抽签决定的。

期待《我的女神》第二季的制作水准更上一层楼，想必2006又将刮起女神旋风。一想到美丽善良的贝璐即将再次降临于我们面前，等待也变得很幸福。

## 《XXX HoLic》TV版强势待发

4月2日将在日本举行的《XXX HoLic》动画纪念活动里，会提前放送《XXX HoLic》TV版第一话。CLAMP姐姐们真是来势汹汹，不仅同时连开两部连载大作，动画作品也是一部接一部，电影版才刚上映完不久，TV版就接着占据日本动画春季档，《翼·年代记 第二季》和《XXX HoLic》将同时安排在4月档播出。当然，对于这两部有历来CLAMP作品角色大混战的作品，是没有Fans能抵抗得了的。只是《X战记》得让万千漫迷再等多少年才能盼到结局呢……

## 贞本义行最新作《.hack//Roots》火热制作中

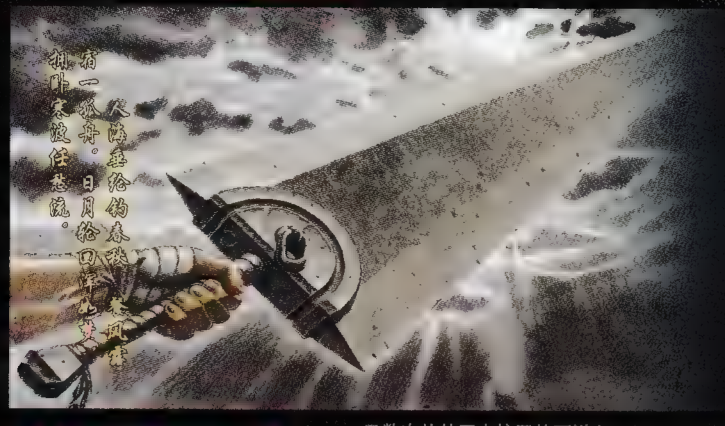
2月6日举办的万代发布会上，除了宣布《.hack》系列游戏新作《.hack//G.U.》将分三部曲推出，还将正式动画化，动画更名为《.hack//Roots》(《.hack//根源》)，预计4月5日开始播映。目前已经确定OP人选为南里侑香的《Silly-Go-Round》，演唱ED曲的是因《蔷薇少女》OP而被动漫爱好者熟知的ALI PROJECT组合，相关漫画小说已经在2005年11月发售的双月刊《.hack//G.U. The World》中展开。

动画由贞本义行担任作画监督，人设为大泽聪，动画总监督依然是擅长"音乐动画"的真下耕一，如此重量级的制作阵容，希望能超越前作《.hack//SIGN》(又译为《骇客时空》)，打造更庞大的《.hack》王国。

## 青岛俊作归来 变身小公务员

以《跳跃大搜查》青岛俊作一角而红透日本的国宝级演员织田裕二又开始挑战大银幕啦！这次他饰演的依然是小人物，但与热血的青岛刑事有所不同，此次在《县厅之星》中织田裕二扮演的是一心想出人头地的小公务员野村聪，被选派到一家三流超市进修，指导他的还是一名兼职女店员（柴咲幸饰），服务理念完全不同的两人冲突不断，从而引发出许多有趣的故事。

电影由桂望实的同名小说改编，今谷铁柱绘制的漫画版也已在《Big Comic Spirits》上开始连载。这部由西谷弘导演，织田裕二、柴咲幸两位实力派演员主演的大制作，相信会让我们领略到久违的织田魅力！




# 刀刀传奇

TEXT BY 绯雨宵

## 序幕 刀魂

背负着拯救众生的命运，踏上了那条风雨不归的道路。在斜阳的余辉与飘摇的劲草间，拔出充斥于刀鞘与胸膛的杀意。寒光闪动间，浮现在锋芒背后的是冷漠的面孔及一双炯然如日的眼神。

风中的刀声，是充满颤意的呼啸。

落日里的刀影，是一场浪迹天涯的梦。

刀轻轻地颤动，抖落下无尽的汗水，涂抹出一幕幕鲜艳的血腥。

无数次从梦魇中惊回的不祥之默示，都昭示着某段孤独宿命旅途的即将开始。

仿佛是天使拨动着圣洁的琴弦，波澜不止的回音中，每一次出刀，都是在唤醒罪孽的灵魂。而每一次收刀，又重新将它封印回无底的深渊。

刀光裂现的刹那，你可曾发现在镜面般清澈的锋刃上，那个人的一双眼睛。在他坚定如磐石的瞳仁里，有执着于千秋不灭的信念——

他似与刀融为了一体。

这便是刀魂。

## 幕一 弧月・河毒

刀名 河豚毒
出处 《侍魂》
拥有者 霸王丸

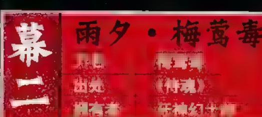
他走在山间野外的小道上，风若神游，从他耳畔从宽敞的衣襟间悄然掠过。

他是一个四海为家流浪江湖的逍遥武士，一把刀一壶烈酒就是他生命的全部意义。白天在刀光剑影中出生入死，夜幕下则在篝火前餐风露宿。没有烦恼，没有牵挂，没有朋友。在无休无止的比试与舔血的时光里，他渐渐习惯了这样的日子。默默地抿一口酒，含在嘴中温热，喷洒在始终陪伴在身侧的“河豚毒”上。于是，那颗被凉风吹拂许久业已微凉的内心又再次沸腾了起来。

很多时候，在被数倍于己的武士包围时，在岛原城面对魔王化身的天草四郎时，还有在面对少时得不到师傅宠爱而为此对他耿耿于怀的师弟幻十郎时，他不得不使出全力以命相搏……

他明白，今生今世将再也逃脱不了这把刀对他的命运缠绕。

此刻，夕阳西下，落日余晖照耀在河豚毒上。弧光反射中，那张在酒精作用下的脸庞似已熊熊燃烧。




从小他就有些不同，和所有人都不同，但究竟哪儿不同，又完全说不上来，可是只要遇见过这个孩子的人，都说这个眼神锐利歹毒的孩子将来注定是个可怕而孤傲的剑客。他的名字叫做牙神幻十郎。

许多年过去了，当这个孩子长大以后，一切果然如预料中的那样发生在他的身上。

这个世界的秩序本就是按“强者生，弱者亡”的规律运转着的，所以若是有人阻挡在你面前的话就应该毫不留情地将其斩杀。

楼宇间尸横血泊的作呕乱象，竹林里残肢散体的刀锋狂景。顿时，到处飘舞起被他用“紫暮”波动的粉色花瓣，涌起血红的凶焰。

那一次，因为在一间青楼中与旁人争点一个歌伎而惹得他感到异常不快，旋即动了杀念。最后，完全迷失在血光中的幻十郎甚至将那个喜欢的妩媚女子也活脱脱一劈为二，临走时更将那座已沦为修罗道场的青楼也付之一炬了事。

因为这件事情，师傅花讽院将他逐出师门。

强者生，弱者亡，这个世界本就是按如此规律存在的。他依然固执地认为错在别人而非他自己。

这已经是发生在很多年以前的事情了。

麦穗田里，幻十郎紧闭眼睛，静静地伫立在原地，一动未动。脑海里却此起彼伏如纸船般颠覆在记忆的洪流中。

许久，他忽然清晰地听见那一声阔别多年的爽朗笑音正渐行渐近。睁开眼，眼神中倒映出那个身穿白服身佩腰刀手提酒壶的长发浪人。

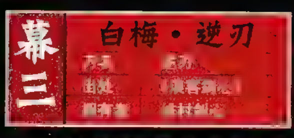
熟悉的声音，熟悉的面孔，他轻蔑地耸动了一下嘴角，露出一抹惘然而又无声的冷笑。

灰色的天空摇摇欲坠，疾风吹起片片金黄麦浪。

隆隆隆——

苍穹陡然响起了几声闷雷。

看来这天就快要下雨了吧。




这个叫剑心的男人本来并不叫剑心，他应该叫心太。如果不是遇到比古清十郎的话，他或许早已成为埋葬于无名乱岗里一个孤魂野鬼。

日复一日，年复一年，当这个幼小的少年眼神日渐锐利以后，他终于下定决心要为这混乱的世道做些什么。于是，他对他的师傅说，希望用手中这把普通的剑去拯救世道，开创一个人人能过上幸福而平凡的日子的新时代。

然而，在那个没有明确的正义与邪恶之分的混乱时代，很多人注定与悲剧联系在一起，在劫难逃。当一个叫阿巴的女子携着一身的白梅香出现在他面前时，腥风血雨的狂潮顿时在他面前失去了声音与色泽，整个世界都平息下来。

从此以后，这个曾在月华浪漫的幕末时代，这个曾在黑暗中令无数人感到恐惧的拔刀斋刽子手，关于他的传奇他的凶器也终于随着历史的进程翻开了新的篇章。

## 幕四 雕像·村正

刀名 村正
出处 《浪客剑心》《新撰组异闻录》
拥有者 幕末维新众生

第一把村正是室町时代的天才刀匠村正所打造的，传说斩切能力出类拔萃。关原合战以及后来的墓末时代，许多反抗德川幕府的倒幕派武士多用此刀，于是被德川家视为“不吉”的象征，斥之为“妖刀村正”而遭禁用。

幕末时代，也就是在那个王蟒飞舞的年代里，桂小五郎、坂本龙马、高杉晋作、西乡隆盛、大久保利通、木户孝允，这些维新众生或多或少都曾用这把妖刀村正动摇过幕府的根基。

是以，曾经聚集过无数英灵的这把妖刀，在血光过后的宁静里，便总能倒映出往昔那个时代里的人物们站在一起的雕像吧。

## 幕五 歌谣·菊一文字

刀名 菊一文字则宗
出处 《浪客剑心》《新撰组异闻录》
拥有者 冲田总司

这一季雨声寥寥。

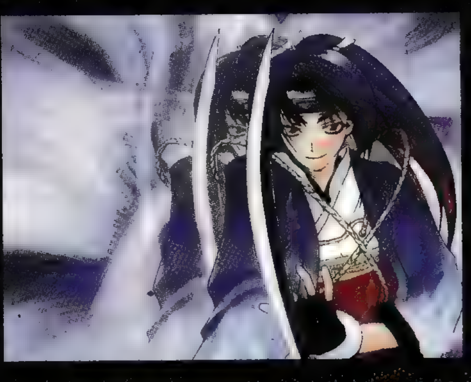
这雨季的气息更像是从噪眼根处透出的游丝，气数散尽，满目萧索。

天空阴得几欲汪水。空蒙的氤氲尽处，一抹荒烟，几点残红。那绺绺的早樱，竟似飞霜，飘零在泥沼之中，散发着零丁的叹息。偶一寒鸦点水掠过，却被风中渗出的声响惊得震翅高飞。

他躺在床上已经半年多没有踏出屋门半步了，他只是不停地咳嗽，目光涣散的病态让人丝毫联想不到那位叱咤江户舞台上的壬生之狼。握有太刀的右手还在瑟瑟发抖，被风与寒气刮得七零八落的咳嗽声，支离破碎的好似秋末的满池碎金。逐渐枯竭，直至消亡。

他在需要剑的时代降生，在不需要剑的时代死去。

二十六个年头像一首短暂的青春歌谣，须臾消散。



## 幕六 神罗·正宗

刀名 正宗
出处 《最终幻想VII》
拥有者 萨非罗斯

他站在无垠的天空下，遥望着星辰大海般的宇宙，矗立在他身旁的是直耸云间的神罗大厦。

萨非罗斯，一个没有感情的孤独剑客，一个拥有伟大力量的人类战神。

神罗，这里曾镌刻着无数人辛勤奋斗的年华，这里也曾是这个神情漠然的剑客所要守护的梦想。

若干年以后，当曾为神罗工作过的克劳德等人掀起反抗的旗帜将这座大厦夷为废墟时，他毅然选择了与往昔的光辉岁月同归于尽的命运。

长满太多果实的树枝终将承受不住重量，太富有的国家也可能因为承受不住巨大的财富而毁灭，而醉心于自我世界里的人同样会迷失一切，无法自拔。

当萨非罗斯决绝地转身，带着一贯冷漠的表情走进灼热燃烧的火焰中时，他的生命其实也以最纯粹的姿态进入了我们的心中，化作了永生。

## 幕七 王者·碎魂

刀名 碎魂
出处 《罗德岛战记》
拥有者 贝鲁特、阿修拉姆

混沌的时代，龙与魔法横行的大陆，受诅咒的岛屿。

很久很久以前，它本来是地下迷宫里大魔神手上的一把剑，只要剑光一闪必定能捕捉到某个人的灵魂，并将之吸入剑中震碎，从而获得万物之初最原始的力量。

后来有个怀有强烈征服欲望的佣兵斩杀了魔王，于是它便落到了这个叫贝鲁特的男人手里。依旧是不停地喋血杀戮，不停地吸纳乳白色的魂魄，同时又让拥有者永葆青春不再衰老。

最后，随着贝鲁特的逝去，它又成为了黑暗骑士阿修拉姆的武器。先是火龙山上与晨曦之星以及自由骑士潘的战斗，继而穿越奇迹之海，跟随这位麻莫岛的新主人去开辟一片新的天地。

它天生就是这样一把亦正亦邪的，只跟随意志超凡之人的王者之剑。

## 幕八 死神·斩月

刀名 斩月
出处 《BLEACH》
拥有者 黑崎一护

夜幕降临在整座城市公园的上空，一轮明月也幽幽荡荡地悬浮在苍穹上，洒落着淡淡的浅黄色光泽。

公园角落里仍然有个孑然徘徊的人影，他叫黑崎一护，今年15岁，最醒目的标志是一头鲜艳的橘色头发，还在读高中。此时此刻，他捏在手上的手机屏幕上陡然闪过一则短讯，随即一瞬橘橙色的光芒亮了起来。

“午夜零时，虚将至，汝待之伺机而灭之！”

留言落款上明白无误地写有“朽木露琪亚”的姓名和号码。

黑崎一护现在的另一重身份便是令人们感到恐惧的化身“死神”，而他的工作则是在这世上引导那些罪孽难消却仍怀着怨念四处游荡的堕落灵魂“虚”斩送回尸魂界。最近他开始独自应付那些猖狂无理的“虚”，平日里唠里唠叨的露琪亚不在身边多少有些寂寞，但即便如此，一个人作战也没有什么值得惧怕的。

午夜零时，不祥之胎动蠢蠢在浓密的树丛中发出唏唏的声响。不久，被拉长的阴影里缓慢地膨胀出一团又一团黑糊糊的鬼魄身影。

又要开始履行“长刀之夜”的职责了。

黑崎拔出身后长刀，然后戏谑地冲这柄具有斩灭灵魂魔性的武器耸了耸嘴角。今天将是个值得纪念的日子，因为第108个“虚”即将被他亲手斩送回尸魂界了。

这个世界是否真的有神之手在操纵着人们的命运？

白鹰飞过的天空，倒映着鲜红的落日之光，那是幸福的美景抑或是血光之灾的预示？

童话背后的真实，换一种角度思量的话，也许是想隐瞒残酷的一面也说不定。

霸王之卵睁开眼睛的瞬间，异世界的大门亦随之打开，站在“神之手”上的是天使亦是魔王，多年以来为了达成前往白色城堡梦想的白鹰，在同伴被虐杀得血肉模糊时终于迎来了他重生的高潮。

光阴飞逝，若干年以后从那场魔鬼的盛宴中逃脱的祭品——津，

他看中了一件普通而难得的东西，这把笨拙的黑色长剑本来只是微不足道的铁块，虽然巨大却很少会让人觉得派得上用场，因为它并不是被用作来杀人的，而是用于屠杀魔龙或者鬼神之类不存在的东西。当这个男人举起这把剑的时候，命运就此改变。

于是乎，魔阻斩魔，神挡弑神。

前路漫漫其修远。

这场凶险的旅途只是刚刚开始。

## 幕十 武神·青龙偃月

刀名　青龙偃月刀
出处　《三国演义》
拥有者　关羽

猎猎的夜风袭卷着熊熊篝火，值更的人影在营地来回穿梭，厩里的战马，帐内的战士都带着创伤与疲倦沉沉地睡去。不远处，若断若续地传来一曲羌人的胡笳，将晚空的星河连缀成一首忧伤的古曲。

黎明缓缓开启，展开一幅浩瀚缥缈的历史古卷。

裹挟着天地万物，宇宙苍穹步入了一个尘封已久的世界。

万里神州，尽归三国。

那么，你还记得他吗？

最初在桃园结义里出现的莽汉，后在华容道上义放曹操的重情之将，也曾因笑对刮骨疗伤而流传千古的美髯公，襄樊之战时水淹七军的豪迈智将，最后败走麦城终不愿低头降敌的悲剧英雄……

一千年前，华夏蜀国的万人大将，以乱世英豪之姿开辟万里江山。

一千年后，炎黄热土的昔日英豪，成为数十亿子孙供奉的武神关公。

再回首，大江浪涛滚滚东去，蜀魏两军森然对峙。

大旗迎风招展，将士目光炯炯。

阵前，赤兔兀自轻嘶，鼻中喷出骚动的白气，前蹄扬起地上沙砾。他在骏马的颠簸之上，甲胄发出悦耳的脆音，盔下的阴影里，一道凛冽的闪光既是他比玄冰更锐利的目光，也是他手上那把青龙偃月刀耀出的弧光——

“全军出阵！”

## 终幕 无根之念

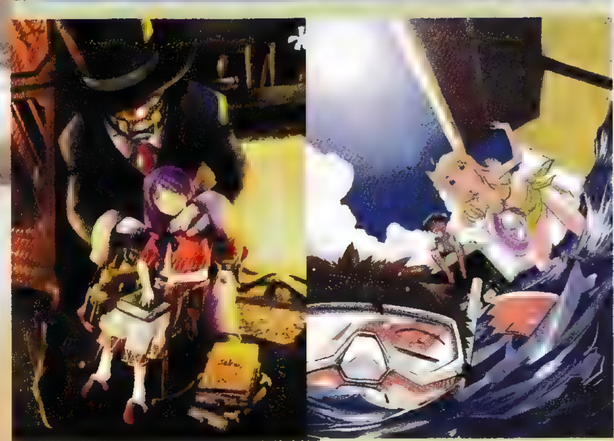
胶片一边定格在放肆的热闹场面，一边又聚焦在孤绝的身影后背，那柄被黑布围裹的凶器，如同那低眉顺眼的剑客轮廓一样，在弹指间便隐入了街巷拐角的深处，空留下模糊不清冷暖暧昧的残像于脑海。

我们永远不知道他是谁，他做过些什么，他的家在何方，他又将去往何处……

直到在一季又一季守岁的烟花下，当长者绘声绘色地向小孩们讲述起往昔的故事时方才恍然大悟，他们只是一个又一个时代的影子罢了。

## 劲爆小四格

# 画漫画的铃子



笔名：Ling（又称铃子）
性别：不明
生日：82年12月
嗜好：睡觉、画漫画
喜欢的电影：《阿甘正传》、《恋爱写真》
喜欢的漫画家：佐藤秀峰、二之宫知子、浦泽直树、原田雄一等等
个人网站：http://www.cg-sky.com

Ling，毕业于广东外语外贸大学信息学院。
1999年开始CG插画创作；
2001年转入同人志创作；
2002年1月起于杂志《大众游戏》连载四格栏目；
2004年4月起于杂志《漫动作》少年志连载长篇故事《魔法超校生》；
2005年12月起在《漫友·漫画100》上连载《超合金社团》。

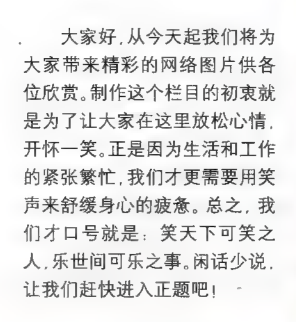
## 超小访问

吉祥天：现在可以算是以连载为生的漫画家了，有何感想？
Ling：从前觉得画漫画真好，好happy好high，现在成为连载作者了，还是好happy好high，当然还很累。没什么特别的感觉其实，因为人类的适应性很强。
吉祥天：在漫画家这条道路上，有什么目标？
Ling：这个，属于商业秘密（=。a）……

吉祥天：你觉得自己的绘画风格和故事创作有什么特点？
Ling：CG风格是清爽、明快、恰如其分；故事方面，我希望能达到流畅、有节奏、不挑题材。
吉祥天：你的画面风格是很日本的，有没有受到过其它漫画家的影响？
Ling：画面上有受鸣子ハナハル、贞本义行、赤松健、富坚义博的影响，故事方面就太多了。
吉祥天：传说你是萝莉控兼地下猥琐学院的院长，这是真的吗？
Ling：这个玩笑可开大了，怎么可能嘛啊！哈哈哈哈……
吉祥天：对于那些一心想步入画漫画这条道路的年轻人，给点过来人的建议吧。
Ling：请先认真地念书，广泛地阅读，实在地练习，诚恳地创作，当确认自己的水平达到能出手的高度时，请不要命地出手！

大家好，从今天起我们将为大家带来精彩的网络图片供各位欣赏。制作这个栏目的初衷就是为了让大家在这里放松心情，开怀一笑。正是因为生活和工作的紧张繁忙，我们才更需要用笑声来舒缓身心的疲惫。总之，我们才口号就是：笑天下可笑之人，乐世间可乐之事。闲话少说，让我们赶快进入正题吧！

▲如果是这么可爱的女孩子提出要求的话，白送一台 Xbox360 给她本编我都乐意。



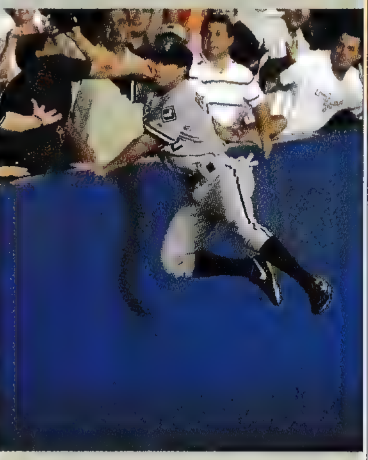
▲据说这是美国新研制的一种双引擎N座式战斗机。

▲今天终于见到了传说中的大力水手叔叔了。

▲瞧见了吗？这就是酗酒，抽烟外加通宵打机所带来的恶果。各位读者大人也要注意身体呀！

▲"报告舰长，2号机已驶入跑道，随时准备起飞。"

▲据说这是一位买不到NDS-Lite的玩家迫于GF的威逼，无奈之下而自己动手DIY的纸壳限定版NDS-Lite！。什么？你问那根牙签是干什么用的？拜托，那叫触控笔好不好！



▲"别过来！是我先拿到的！"

▲"我们的主机最大的优势就是用途广泛，从导弹到电烤炉，到处都有我们产品的身影。"

◀看了这两副图我们就不难发现，日内瓦公约要禁用生化武器的原因了(寒)。

# 烈舞阿婆

## 阿婆有话说

近半个月内论坛风平浪静，而一段时间的沉默就是为了即将到来的爆发，马上《最终幻想XII》就要来到你我面前了，论坛上肯定会掀起一场《FF》的讨论热潮，《最终幻想》专区的版主们，你们再也不用担心自己的区帖子那么少了。另外本月UP TEAM又有新动向，“文学组”即将组建！如果你对制作攻略和发新闻都苦手的话，不妨来加入到这里来展示你的才华吧！最近还有一小撮人喜欢发自曝帖，而且此风也越来越大，是怎么回事？请详细观看本期的烈舞阿婆。

## 阿婆报道 事件 坛友自曝事件频繁发生！

别误会，此自曝绝非希罗的自我爆炸，而是“自我爆光”之意，有多频繁？请去搜索一下关键字“自爆”，就会发现这样的帖子居然有七页之多！随便看几个帖子：

[楼主 PSP_OWNER]图片略……

相关地址
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=183630

回帖

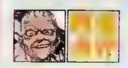
**嘉神** 爆得好！
**播磨拳儿** 这年头自爆不容易啊。
**挪威的火腿** 可爱的小正太啊……不过偶不喜欢男人。
**glaybest** 楼主看起来乃面善之人，愿佛祖保佑你。
**邪气の叶子** 比较帅啦，女朋友不少吧？呵呵。
**蓝宝石的夜空** “应本人要求”……你无敌了，自觉点，把手机留下，放你条活路……

[楼主 播磨拳儿]图片略……

相关地址
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=121575

回帖

**龟霸命运号** 是不是都受刺激了？今天已经暴了N个了……
**非典型青蛙** 很模糊。还有，为什么都不留点神秘感？
**Miyabi_** 还是意识流啊……好朦胧。
**熊熊** 好象多边形呀。



在网络上自爆是需要勇气的，各位俊男美女们都不错喔！在这里还请看过别人自曝的朋友手下多多留情，还是不要BT和PS了吧。

## 阿婆报道 活动 1. UP TEAM文学组招贤 我们的口号：扫荡全区！

[楼主：SLAUGHTER]你被“《生化危机》系列”的神秘和诡异吸引过吗？你为“《最终幻想》系列”的剧情和人物感动过吗？你因“《马里奥》系列”的创新和恶搞快乐过吗？当你沉浸在游戏的气氛中时，当你有更好的灵感时，有没有想过，用笔和手指，把心中的想法倾泻出来，与大家分享呢？加入UP TEAM文学组，展现你的才华！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=183615

文学组？听起来不错哦，在这里祝UP TEAN文学组组建成功，在以后能写出更多好看的文章来。

## 阿婆报道 续报 2. 《最终幻想XII》剧情大猜想，回帖涌现

自该活动开办以来，受到了不少网友的热情支持，32楼的makcimose，43楼的傀儡娃娃，58楼的yiyi5354都做出了精彩的猜想，下面先选登58楼yiyi5354的：

[58楼：yiyi5354]本想要呕一篇心血之作的，无奈最近忙得无法抽身，我就只在这里猜想一下一、两段情节。

1. 巴修将达尔玛斯卡国王杀死其实是要阻止国王残害自己国家人民的计划，例如是举行一些什么仪式，可以使自国强大起来，但代价是要牺牲自己国家人民的性命。巴修发现了就将其杀死。感觉巴修是那种活不到最后的人物。

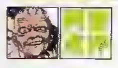
2. 潘妮罗为救梵会死去，梵悲痛不已，后来在艾雪的鼓励下振作起来，然后两个当然会……

3. 艾雪的结局是最后发现了自己的父亲原来是始作俑者，向阿尔迪克帝国报复根本就毫无意义。最后可能为了什么原因拯救大家而死掉。梵再一次面对失去爱人的痛苦。孤独的他只能跟巴尔福雷和芙兰当一个空贼，了却残生。

4. 拉萨当然当上了国王，维护世界和平……

以上猜想如有雷同，纯属巧合，反正大家都会猜到的，我想的也不算有什么特别之处。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=135243



想必这个时候大家已经开始进行游戏了，会和你的猜想一致吗？另外32楼makcimose的猜想收录在本期的web show栏目中，欢迎观看。

## 阿婆看好你

本期论坛之星

# funthink

**个人简介**

funthink，自称界王，为人热心，经常帮助新手上路，他的"界王改图系列"一直受到广大坛友的欢迎，他的一句经典名言是：

"这里是借你借你一双慧眼防灌水热线，我是资深消防员老界，凭我多年版聊经验，判断帖子是否被灌，有人沙发请按1，有人路过请按2，有人纯标点符号请按3，有人看帖不回，请直接按110。"

性别 酷哥　门派 BL帮

头衔 全心全意为水民服务

**论坛职务**

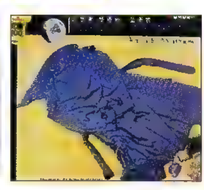
UP TEAM 审核组成员

**签名**

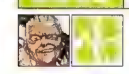
爱，不能只是拿来说，更重要的是做！

## 阿婆报道 活动3. levelup论坛唱片收集帖，拼凑属于我们的八音盒！

[楼主：AC米男]我想每个人都有都有属于自己的那份对音乐的感动，想和大家分享，不管是听过好多遍的老唱片，还是新潮的另类音乐，都欢迎朋友们拿出来和大家分享，独乐乐不如众乐乐。



http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=129967



这里已经有好多唱片了啊，大家加油！

## 阿婆报道 活动4. 搭建属于我们自己的levelup天堂电影院

[楼主：叶切合]每个人都有自己喜爱的，想与别人一起分享心情的电影，不管是已经被看滥无数遍的经典，还是剑走偏锋的生僻活儿，都请说出你的最爱。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=47934

阿婆点评 这此活动自去年7月份开始以来，在网友们的共同努力下，已经收集了近百部的电影资料，实属不易。

## 阿婆交友栏！

ID 垮掉的小C
年龄 19
爱好 游戏、电影、音乐、动漫、麻衣……呵呵
自我介绍：闲得无聊，找人踩踩
出没区域：猪笼城寨

ID GGXX001
年龄 18
爱好 游戏、绘画、动漫、同人
自我介绍：努力学习日语ing
出没区域：PSP区、猪笼城寨

ID 阿修罗姬
年龄 20
爱好 打架，睡觉
自我介绍：我是好人。
出没区域：猪笼城寨

ID 心无ミ天使
年龄 22
爱好 玩游戏、看动画、听音乐、写无厘头同人、看帖不回、吃、睡觉
自我介绍：我是忍者控+声优控……由于本人长相极其丑陋，请诸位男士不要抱太大的希望。
出没区域：全levelup，哪里有趣就去哪里。

ID Miyabi_
年龄 22
爱好 收集ACG界音乐
自我介绍：追求开心快乐的人
出没区域：猪笼城寨

ID 泷海儿
年龄 永远的15岁半
爱好 打架、睡觉、上levelup、画画
自我介绍：不喜欢阳光，在阴暗角落里默默成长。等待某天，灿烂回归。
出没区域：猪笼城寨，WAF战队，LU意见区

ID 无用之斧
年龄 22
爱好 游戏、音乐
自我介绍：一个纯偶像派的玩家！
出没区域：DS、GBA掌机区、原创区、手机区、音乐区

ID カサハラ
年龄 21
爱好 J-pop、OST（游戏、日剧、动画）、游戏
自我介绍：喜欢游戏，喜欢音乐（特别是麻衣哦），喜欢日剧……
出没区域：音乐区、PSP区、猪笼城寨

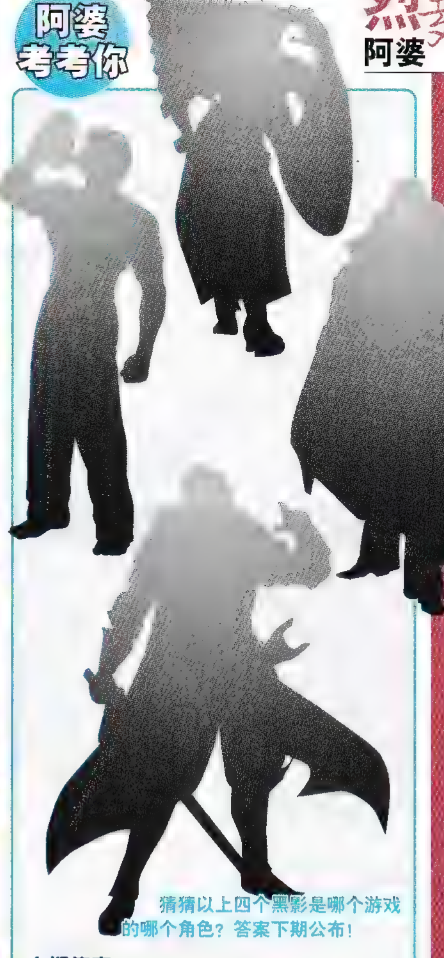
ID yanhan0410
年龄 17
爱好 游戏、足球、科幻、音乐
自我介绍 我和大家一样，是个游戏迷！
出没地区：业界综合讨论区，猪笼城寨

ID 绝缘体伯爵
年龄 永远的14
兴趣 睡觉、上网、看书、听音乐、吃好吃的
自我介绍：其实我是不想交友的，太麻烦，又不外出，交了也没用，所以只是来骗帖而已。
出没地区：乱入，瞎眼随便选个区

ID BT_snake592
年龄 21
爱好 游戏、电影、音乐、漫画、模型
自我介绍：我有点BT
出没区域：LU的任何地方

ID FAN
年龄 22
爱好 动漫游、泡论坛、写东西
自我介绍：其实我的签名就是我的介绍了！
出没区域：所有游戏区，最多的还是PS2讨论和UT工作区

## 阿婆考考你



猜猜以上四个黑影是哪个游戏的哪个角色？答案下期公布！

**上期答案**

甄姬（三国无双）、琉库（最终幻想X-2）、李红兰（樱大战）、Lady（鬼泣3）

你猜对了吗？

## 阿婆预告 levelup博客改版啦！

blog.levelup.cn自创建以来，受到了广大网友的热切关注，"飞べない天使"、"一刀侃死你"、"极·修罗道"、"胜负未分"等专栏都十分受欢迎，而近期博客就要改版啦，届时它一定会带给你全新的感受！

# levelup音乐台曲目


01 Dreaming my way home 《银河游侠》Ending
02 Redemption 《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》主题曲
03 Amazing 《死或生4》海伦娜Ending
04 Rainy day 《新鬼武者 幻梦之晓》Ending
05 Eyes On Me 《最终幻想VIII》主题曲
06 Amarantine 欧美流行推荐
07 冲动 日韩流行推荐
08 游戏对白赏析 《波斯王子 王者无双》
09 Kiss me good-bye 《最终幻想XII》插曲


## 歌词赏析：

### Amazing 演唱：Aerosmith

I kept the right ones out
And let the wrong ones in
Had an angel of mercy to see me through all my sins
There were times in my life
When I was goin' insane
Tryin to walk through
The pain

我把好的都挡在门外
却让不好的进来
我有个慈悲的天使
一路护卫我度过罪恶的日子
过去中有些时候我整个人就要疯狂
几乎无法忍受生活的
痛苦

When I lost my grip
And I hit the floor
Yeah, I thought I could leave, but couldn't get out the door
I was so sick and tired
Of livin' a lie
I was wishin that I
Would die

当我松手放弃
重重摔倒在地
是的，我以为我可以离开，但是我走不出房门
我已经极度厌倦
生活在谎言里
我当时希望我能够
死去

It's Amazing
With the blink of an eye you finally see the light
It's Amazing
When the moment arrives that you know you'll be alright
It's Amazing
And I'm sayin' a prayer for the desperate hearts tonight

那是多么不可思议
就在一眨眼之间，你终于看见光明
那是多么不可思议
当那个时候到来，你知道你会安然无恙
那是多么不可思议
我今晚就是在为所有绝望的心祷告

That one last shot's a Permanent Vacation
And how high can you fly with broken wings?
Life's a journey not a destination
And I just can't tell just what tomorrow brings
You have to learn to crawl
Before you learn to walk
But I just couldn't listen to all that righteous talk
I was out on the street
Just tryin' to survive
Scratchin' to stay
Alive

那最后的一次就是永久的假期
你若断了翅膀能够飞多高
生命是个旅程而非终点
我完全都不知道明天会如何
你必须先会爬
才能学会走
只是我当时完全听不进这些忠告
我在街头上混
设法生存下来
想尽办法，勉强能够
活着

### Rainy day 演唱：滨崎步

忘れたくない事なら
覚えようとしなくても
忘れる事なんてない
そう静かに感じる
あれはある寒い日で
強い雨の中
仆はただ君だけを
待ち続けていた

如果有不想忘记的事情
即使你不特意去记住
也不会忘记
静静地感触
那是一次冰寒的一天
在暴雨中
我只有一直等待着
你的到来

もし今が仆の终わり
だったとしたらそれでも
构わないと思えるほど
何も怖くなかった
幸せに笑いあう人々が
仆のすぐ側を何度でも
通り抜けたけど
一人きり伞も无く
立ち尽くす仆は
谁よりも稳やかに
微笑んで言った

如果现在就是我的终结
既然是这样
我也会觉得无所谓
因为我不怕任何东西
幸福地互相微笑的人们
不停地在走过
我的身旁
一个人也没有雨伞
我一直傻站着
比任何人都温柔地
微笑着

冻える手をかざして
现れた君を见て
泣き出しそうになったのは
悲しみのせいじゃない

高举冰凉的手
看到出现在眼前的你
差点大声哭泣
但并不是因为悲伤

Ah – Ah –

Ah – Ah –

仆达と一瞬の光かけだした
これからの行く道を
祝うかのように

有一条光线闪亮在我们的面前
就像祝贺
我们开始走出的路

### 冲动（日韩流行推荐） 演唱：[illegible]

长い夜に目覚めて　青白い部屋の中
不意に大事な何かを　伤つけたくなる
（暗暗の freedom）

在漫长的夜里醒过来，青白的房间里
突然有一种破坏珍惜物的冲动
（黑暗的Freedom）

扉の前で　立ちつくす
ちっぽけな　背中に気づいてほしい

在门扉前停留下来的
小小的背后，希望你能够察觉到

仆にも　谁かを　爱せると
その手を　重ねて　知らせて
あなたのぬくもりがくれる冲动

我也可以爱上别人
把手合起来让你明白
你的温暖所带来的冲动

真实ばかり追いかけて　摇れ动く everyday
强がる自分の中身も　まるっきり谜だらけ
（燃え上がる freedom）

只追求真实的，摇晃着的everyday
显威的我心中，其实全部都是迷
（燃烧的Freedom）

はがねのような　绊だけが
凹んでく心を　踏ん张らせる

只有像钢铁般的结伴
鼓励着我扁去的心

| | |
|---|---|
| 仆にも　何かを　変えられる | 我也可以改变什么 |
| さりげない　言叶で　ささやいて | 不意中说出来的话 |
| あなたの声が　明日への冲动 | 只有你的声音才是走向明天的冲动 |
| | |
| 谁もが　无限の可能性を | 无论是谁都抱着 |
| 抱きしめて　生まれてきたんでしょう?　ねえ。 | 无限的可能性去诞生，是不是? |
| | |
| 仆にも　谁かを　爱せると | 我也可以爱上别人 |
| その手を　重ねて　知らせて | 把手合起来让你明白 |
| 希望とは　目の前にある道 | 希望就是眼前的路 |
| どこかに行けると　信じよう | 让我们相信我们会到达 |
| あなたのすべてが　仆の冲动 | 你的一切就是我的冲动 |
| | |
| go for it　go for it | go for it go for it |
| 爱情こそが冲动 | 爱情就是冲动 |

## Amarantine（欧美流行推荐）演唱：恩雅

| | |
|---|---|
| You know when you give your love away | 当你付出了真爱 |
| It opens your heart | 它会打开你的心扉 |
| Everything is new | 一切都会焕然一新 |
| And you know time will always find a way | 时光总有它的方式 |
| To let your heart believe | 让你的心相信 |
| it's true | 爱是真的 |
| | |
| You know love is everything you say | 爱蕴含在你的言语中 |
| A whisper, a word | 每一声轻轻的低语、每一句话中 |
| promises you give | 每一个你做出的承诺中 |
| You feel it in the heartbeat of the day | 时光流逝中你感受到真爱 |
| You know this is the way | 这就是爱 |
| love is | 它存在的方式 |
| | |
| Amarantine | 永不凋谢的花啊 |
| Love is always love | 爱正如它般永恒 |
| Amarantine | 永不凋谢的花啊 |
| Love is always love | 爱正如它般永恒 |
| | |
| You know love may/will sometimes make you cry | 也许有时候爱让你伤心哭泣 |
| So let the tears go | 就让眼泪落下 |
| They will flow away | 它们最终会消逝无踪 |
| For you know love will always let you fly | 爱让你张开一双翅膀 |
| How far a heart can fly away | 飞向心所向往的远方 |
| | |
| Amarantine | 永不凋谢的花啊 |
| Love is always love | 爱正如它般永恒 |
| Amarantine | 永不凋谢的花啊 |
| Love is always love | 爱正如它般永恒 |
| Amarantine | 永不凋谢的花啊 |
| Love is always love | 爱正如它般永恒 |
| | |
| You know when love's shinning in your eyes | 当爱在你的眼中绽放光芒的时候 |
| It may be the storms fallen from above | 也许暴风雨正要降临 |
| And you know love is with you when you rise | 爱一直伴在你的身边 |
| For night and day belong to love | 日日夜夜，爱一直与你同在 |

## Kiss me good-bye 演唱：Angela Aki

| | |
|---|---|
| あなたは迷っていても | 即使你在彷徨着 |
| ドアは开いているよ | 门已经打开了 |
| 二人の世界だけでは | 只有两个人的世界 |
| 满たされないのでしょう? | 不够充实吧? |
| 羽をあげるから信じて飞べばいい | 展开了双翅，因此充满自信地飞翔就够了 |
| | |
| Kiss me good-bye, love is memory | Kiss me good-bye, love is memory |
| あなたを失っても | 即使失去了你 |
| 爱した记忆が强さに变わるから | 相爱的记忆变得更加强烈 |
| 确かな物を探して | 找寻深信不疑的东西 |
| 谁もが恋するが | 谁在爱恋着 |
| 摇るがない爱は自分の中にある | 毫不动摇的爱，存在于自身之中 |
| | |
| Kiss me good-bye さようなら | Kiss me good-bye 再见吧 |
| 新しい私に变わる | 我会脱胎换骨 |
| Kiss me good-bye, love is memory | Kiss me good-bye, love is memory |
| 新しい二人に变わるなら | 两个人都得到重生的话 |
| Kiss me good-bye 泣かない | Kiss me good-bye 请别哭泣 |
| あなたを爱せたから | 因为能够爱着你 |
| あなたを爱せたから | 因为能够爱着你 |

## 对白赏析（请结合音乐台的CD欣赏）

KAILEENA: We all make mistakes, some are small, some are large. But his mistake, all of innocence filled by pride was the greastest and most terriblest as them all.

卡琳娜：我们都会犯错误，有些无关紧要，有些人命关天，他的错误虽然清白无辜，但是充满了荣耀，而却是最糟糕的一次。

THE OLD MAN: You can't change your fate!

老人：你永远改变不了你的命运！

KAILEENA: Some believe to prince journey to the island of time to escape death, but he returned alone. The element destroied, the DAHAKA peaced, the empress is dead, the prince was failed at last. But this is not how it happened. The truth is that he choose to save me from my destiny. In doing so he set me free and doom dose all.

卡琳娜：他相信回到时之岛就可以避免死亡，他独自一人回去，元素毁灭了，达哈卡也归于平静，时之女皇也死去，王子最终获得了自由，但这并不是应该发生的，真相是：他选择拯救了我，他让我获得了自由，同时……也毁了我们。

KAILEENA: Prince, of all the possible futures with one held the most promise that's something has changed.

卡琳娜：王子，在所有可能的未来中，这是拥有承诺最多的一个，但有些事情改变了。

PRINCE: Do not worry KAILEENA. No harm will come to you in Babylon, I promise. Look, we are nearly home.

王子：不必担心，卡琳娜，我发誓在巴比伦没有人会伤害你的，看，我们就要到家了。

FARAH: Wake up! Wake up!

法拉：醒醒，醒醒！

PRINCE: FARAH?

王子：法拉？

FARAH: Are you alright?

法拉：你还好吗？

PRINCE: I think, I think it's finally over.

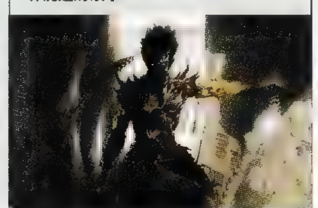
王子：我想一切都结束了。

FARAH: Prince, there still something I don't understand. How did you really know my name?

法拉：王子，我还是有些不明白，你到底是怎么知道我名字的？

PRINCE: Most people think time is like a river that flow swift and sure in one direction, but I have seen the face of time and I can tell you they are wrong. Time is an ocean in the storm. You may wonder who I really am and why I say this. Come and I will tell you a tale like none you have ever heard.

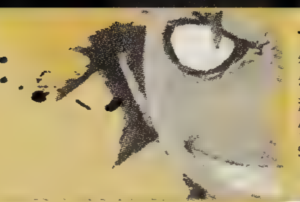
王子：世人都以为时间就像一条幽静的长河，只朝着一个方向流淌，而我见过时间的本来面目，我可以告诉你，他们都错了，时间就像暴风雨中的海洋，你也许会奇怪我到底是谁，为什么告诉你这些，来，让我来给你讲述一个你从未听说过的故事……



HE LAUGHS BEST WHO LAUGHS LAST

BLOG CENTER

A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED



**一刀** 男，80生人，杂志美术编辑。自幼痴迷漫画、电视游戏。目前是卡饭，偶尔被认为是 SEGA 愤青。

博客地址

http://blog.levelup.cn/members/yidao/

■2006 年 3 月 15 日，《一刀侃死你》首次在杂志媒体正式亮相，可喜可贺！为纪念这意义重大的日子，本刀特精选几组美图和兄弟们共赏，以示庆祝！

完全版！

# 英雄难过美人关

## 与美女探讨感性话题（附送精选美图）

[ yidao 发表于 2006-2-29 0:00:00 ]

人气女星。选美出身，泳装写真美女，广告女郎，如今已是当红女演员，号称“新一代日本肉弹”。

**一刀：**丫头在吗？

美女：美女洗澡，不许偷看。

**一刀：**洗澡？

美女：美女洗澡，不许偷看。

**一刀：**把这小秘书关了吧！真的在洗澡？

美女：没……在擦头发

**一刀：**贵妃出浴？

美女：如果你愿意也可以这么说。

**一刀：**怎么了？丫头生气了吗？貌似我除了偶尔想想你之外，没惹着你啊！

美女：没生气啊。

**一刀：**哦，我职业病。看聊天文字猜测语气，可能有些过敏了。

美女：汗……和我说话不用这么紧张吧？

**一刀：**没打算紧张，所以说是职业病，就跟什么颈椎病、痔疮一样，都是长期坐办公室闹的。

美女：既然这是病，那咱得治！

**一刀：**忍着吧，现在就医太麻烦了。

美女：麻烦什么？不就是去医院嘛！偶当年体弱多病，很小便练就了一身应付病痛的本领。3 岁自己拿着单子去医院打针呢

**一刀：**三岁？ 你神童啊！

美女：没觉得，就是太调皮。多少次妈妈让等着，一转身我就不见了，后来发现在工地的沙堆里跟几个小朋友在玩呢。

**一刀：**小时侯淘气的，其实都是聪明孩子。

美女：用我一个朋友的话说，其实后来是荷尔蒙把我拉上了正路。

**一刀：**这话经典！说这话的一定是高人！

美女：没错，我这朋友还说过一句话，可谓振聋发聩：男人和女人若不是为了寻欢作乐，是很难走到一起的。

**一刀：**其实他的观点，貌似标新立异，实则……这么说吧，我认为“寻欢作乐”行为本身没有任何问题啊！ 人生本应该就是以快乐地生活为目标吗？我们努力拼搏，还不是为了自己和家人以及爱人能够快乐吗？所以他的观点其实并未阐释任何问题。

美女：他所说的寻欢作乐是一种很根本的东西。

**一刀：**是什么东西？满足自己的欲求？这也是上天赋予人们的权利啊。

美女：Maybe yes, maybe no。

**一刀：**什么啊？肯定是 YES 啦！

美女：不一定哦。

**一刀：**在此问题上，可不是“没吃过猪肉，只见过猪跑”就可以回答的啊。

美女：没错，没有吃过猪肉的说猪肉不好吃，没什么说服力。但是吃过的说不好吃，就可以看作是一个例证了。

**一刀：**……了解你的意思了，不过这种情况没有普遍性，咱们需要积极面对未来！

美女：呵呵，问个问题，你有处女情结么？

**一刀：**应该说有，但不严重。我觉得男人可能经历的女人也会经历。社会发展如此。

美女：说实话，我很反感这种情结。不过也表示充分理解。假如我是男人，肯定也有一点。

**一刀：**能共枕同眠，那定是有缘。为何不能放下包袱，让对方快乐，自己也快乐呢？

美女：你是站着说话不腰疼吧？

**一刀：**汗……其实有这个情结，属于人的自私天性在作怪。但毕竟是天性嘛，多数人很难克服。其实如果真的感情到了一定的地步，可能不会在意这些的。

美女：哦，是啊，所以刚才我表示充分理解。我 BF 就说其实他有那么一点，不过现在不在乎了就是，感情总不能靠一层膜来维系吧？

**一刀：**……我也冒昧问一句，他之前有过 GF 吗？我是说发展到这个程度的 GF。

美女：没有。

**一刀：**那他的意识跟得上时代了，如果骨子里认为我可以放火，女孩子就不能点灯，其实还是自私的想法在作祟。

美女：哼哼，貌似你很开明的样子啊！

**一刀：**那是自然，你刀哥可是受过高等教育的。哈哈！

美女：那我问你，你会忠于你的爱情吗？

**一刀：**具体点！

美女：比如，你会背着女朋友和其他女人交往吗？

**一刀：**按照我个人目前的看法，应该不会。不过……

美女：不过什么？

**一刀：**如果说阁下目前算得上是本刀的红颜知己的话……

美女：你、你要怎样？

**一刀：**改天休了你嫂子，把你扶正！哈哈！

美女：不如现在杀了我吧！给我个痛快。

**一刀：**汗，你刀哥就那么不堪吗？

美女：不是，我怕嫂子追杀，我只能移民了。

**一刀：**哈哈，管她呢，大不了到时候告诉她，出门左转，挥手打车去机场，以后少联络，即使她把我们堵在屋里。灭哈哈，好邪恶啊！

美女：……

**一刀：**呵呵，其实对感情，我是一个很传统的人。我信奉专一的爱，而且非常执着。

美女：怎么感觉前一句和后一句不沾边呢？您是不是头让门给挤了啊？

**一刀：**嗯，刚把脑袋从门框上拿下来。

美女：果不其然！

**一刀：**我 GF 其实是看到我的这个弱点了，因此特别跋扈呢，脾气比我都大。

美女：其实偶脾气也很大。

**一刀：**你会经常性地对 BF 发脾气吗？每次就跟训儿子一样骂他吗？ 每次打电话故意挂他电话，打过来不听直接挂那种？

美女：那倒没有，我对他脾气可好着呢。我对自己喜欢的人凶不起来，但其他人惹我的话，哼哼……

**一刀：**那你还是差点儿火候啊！我 GF 跟你正相反，人家是专门喜欢对她的亲人发火的那种，而我自然首当其冲。

美女：这也是一种爱嘛，要理解。表达方式的问题，不喜欢你还懒得凶你呢，是吧？

**一刀：**对，我就是一贱人。人家凶着，我得忍着。

美女：千万别这么说，男人忍着也是一种爱的表现嘛！

**一刀：**开玩笑的，有人凶说明人家把我当可以依靠的人，我明白得很。

美女：这心态真不错！

**一刀：**我是慢慢锻炼出来的……最开始的时候我也跟她凶。后来发现不对，我一凶丫头就哭，哭得跟什么似的，然后我还得哄。后来发现原来她凶我不是真生气，于是就顺着她了。

美女：看吧，这就是经验了！ 不过，话说我小时候从来不哭，长大了倒是要哭了……

**一刀：**小时候不哭是泪水都积攒到大了再哭，和人的感情敏感程度有关。我现在看有些文学影视作品也会哭，尽管在人前，基本上多少年都没掉过泪了。但自己看片子玩游戏，有时候会哭到一塌糊涂，鼻涕泪水全混一起那种。

美女：其实说哭，我现在也还是很少啦，一年两三回吧！不过小时候是真的一点都不流泪的。家里人都说我很坚强——其实我是在想，哭个啥劲啊？

**一刀：**小时侯那是皮实，什么都不在乎。长大了，什么都知道了，就发现不对头了。感情开始敏感细腻了。其实这又回到刚才的“荷尔蒙改变女性”的话题了。

美女：的确，现在长大了，发现其实要在乎的事情很多了，自己也有不少责任了。哭就成了释放压力的一种方式了，哭过了就很爽。

**一刀：**嗯，我借肩膀让你用！

美女：自己哭就是了，还靠什么肩膀啊？又不是言情小说。

**一刀：**呵呵，你不明白，到人怀里哭，效果有加成的，至少 120%。而且对方 HP 也会徐徐回复，很神奇的。

美女：没必要了。我只要哭一下就什么都好了。

**一刀：**你看你看，给你机会……

美女：不过正如你刚才所说，我也觉得眼泪对于男孩子很有杀伤力啊！哈哈！

**一刀：**是啊，一点都没错。

美女：我以前一哭 我 BF 就完全没辙了，无敌啊，简直比终极召唤兽还要强大！

**一刀：**我有亲身体会，感觉对方一哭，我就是天下最大的罪人了，比小布什的罪名都大。脑子里只有一个声音“人家都哭了，那是你的心肝儿啊！这还了得？”

美女：呵呵！攻击力 99999！附加一切属性！ auto-life 不能！

**一刀：**所以我一般遇到这种情况，肯定方寸大乱。英雄难过美人关，这便是一个注脚。

美女：突然让我想到了以前的一个说法。说丑的女人撒娇肯定比美女撒娇有作用

**一刀：**没有丑女跟我撒过娇，我没体会。不过，如果是强调肢体语言的作用，那这话有道理。

美女：因为丑女一撒娇，男方就受不了，赶紧答应得了。但是美女的话，就忍不住想多看看，所以就迟迟不答应啦。

**一刀：**这原因……太扯了吧？要是美女跟我撒娇，我怎么都答应了。

美女：答应归答应，总是要多看两眼吧？

**一刀：**看归看，没仔细看前就先答应了，这是素质。丑女的话，我就说：“窗外有飞碟！”然后“啊哆——”标准小龙哥飞腿伺候！

美女：呵呵！

**一刀：**其实我更愿意看女孩子笑，你那小虎牙就很可爱。

美女：汗 100 遍。

**一刀：**汗什么啊？实事求是。我过去还没有仔细看过哪个有虎牙的漂亮姑娘呢，只是看书上写虎牙显得可爱，没想到是真的。

美女：我哪有虎牙，只是有点尖而已……

**一刀：**那就是虎牙啊，很可爱！有没有人说你那个是虎牙？我看着像。

美女：没有，没人观察这么仔细。

**一刀：**不可能吧？你 BF 观察得不比我细？

美女：他不说这些啊！他从来不会说你鼻子眼睛嘴巴什么的。

**一刀：**哦，那是他内敛。其实貌似我是学美术的，说这些我觉得很正常的。

美女：我记得每次化妆时问他，是红色的眼影好看还是兰色的。他总说都好看！穿衣服时也差不多。所以后来我也不问了。后来发现，男人喜欢你，你穿什么都好看。不喜欢你，你就是穿得和凤凰一样，他也不想看。

**一刀：**对对，这个是实话，我就是这样的。

美女：那我干脆每天不穿得了，还省钱……

**一刀：**我不反对。不过……事实是这样的，不穿反而没有那神秘感了。

美女：你是说要“尤抱琵琶半遮面”吗？

**一刀：**个人经验是如果你在吃核桃时，要自己去敲，获得的满足感比直接吃买来的核桃仁要大。我这个比喻很恰当吧？

美女：同意。吃瓜子我就不吃剥好了的。

一刀：我是着眼于过程，剥好的多没劲啊，不如吃花生米了，是不是？

美女：不过刀哥你貌似扯远了吧……

一刀：哦，呵呵。这个比方打得太那什么了。

美女：……我发现，做男人貌似很开心啊！

一刀：丫头你为什么会有这种想法，不会是因为男人可以很猥琐吧？

美女：哪里，我是我们学校 BBS 的 tvgame 版主嘛，平时又喜欢和那些男孩子吵架。我同学都说我性格不像女的！但我觉得很开心啊！

一刀：让他们说吧。不是都说“这辈子做女人挺好”吗？

美女：下辈子我要做男人。提问！如果你可以变成动漫里的角色，你想变成谁，说出原因。

一刀：应该是寒羽良。原因嘛……地球人都知道。

美女：那我就做阿香好了，可以过巨锤瘾啦！下面还有几个问题，很有意思哦！先说好任何问题都可以不回答，我只是看到这些问题比较好玩而已。第一个：你最后一次发自内心地笑是什么时候？

一刀：刚刚啊，一直在笑呢！跟这么可爱的姑娘海阔天空地聊天，能不开心吗？

美女：你睡前最后一个念头是什么？

一刀：明天不要迟到。

美女：另一半如果出轨的话，你会怎么做？你生命中最重要的到底是什么？

一刀：我会闪人，祝她幸福。我觉得自己生命中最重要的是实现人生价值。

美女：如果世界即将灭亡，你会如何渡过生命的最后一天？如果世上只有一件物品能够陪你入土，你会选择什么？

一刀：等等，这个问卷眼熟得很啊！不过还是回答你吧，生命最后一天跟爱人一起过。入土的话，什么东西陪我就无所谓了，只要不是一只饿坏的猫啊狗啊的就成。

美女：你的癖好是什么，至少说出两个？相信一见钟情吗？最近在听的专辑是？

一刀：癖好1，玩游戏的时候躺在沙发里脚蹬着放电视的桌子，还晃腿；癖好2，嘿咻时鼓励对方主动些。不相信一见钟情。最近在听《MC HOT DOG WAKE UP》。

美女：你的答案太有意思了。接下来的有趣了哦！注意听：第一次是什么时候？当时的情况怎样？你的初恋是什么时候？到什么程度啊？你最愤怒的表现是？

一刀：23 岁半的时候，当时的情况和《战争之王》里凯奇说的一样，很兴奋，什么都没明白时，就结束了……初恋在高中时，当时 17 岁，程度的话，牵手吧，那时我们都还小。已经有的最愤怒表现是爆打对方，当然男性限定。

精选美图 No.2 片濑那奈 ■当红女优。经由女性杂志模特儿、泳装女郎等历练。目前已跻身演艺圈，成为新一代女星。

美女：有趣的答案，赶紧拿笔记录下来。接下来，你想 10 年后要成为什么样子，包括家庭，工作。

一刀：跟潘石屹或郑渊洁现在的情况一样，当然发型除外。

美女：和你结婚的人，一定必须是你爱的那个人吗？你所向往的浪漫之都是哪里？你认为人的外表重要么？

一刀：对，一定至少是我爱的人，我才可能去想要和她结婚。浪漫之都自然是有我爱的人的地方，因此，可能是任何地方吧！重要，外表很重要！

美女：当你 FEEL BLUE 或是 UNDER PRESSURE 的时候，用什么办法化解？你觉得我是怎样一个人，不妨具体点。2006 年你最大的希望是？

一刀：和兄弟喝酒嘛，排遣压力和郁闷。你可爱、体贴、漂亮，如果我没有 GF，我会追你的。06 最大的希望是所关心的每个人以及自己一切顺利，很贪心的愿望吧？

美女：你最喜欢的城市是什么，说明理由。你最想要你的另一半为你做的事情是什么？就这些问题啦！

一刀：最喜欢的城市，目前应该还没找到，理由太多了，你能找到一个觉得是自己家的城市吗？另一半对我说“我知道你都是对我好！”我就做什么都安心了。好了，完满的答案！

美女：嗯，完整的答卷。哈哈哈！想不想知道我的答案？

一刀：想啊，呵呵！

美女：你想知道什么啊？不会让我从头至尾按顺序回答一遍吧？

一刀：你猜对了，我开始问了哦！

精选美图 No.3 藤本美贵

■负面消息一大堆的偶像歌手。不过本刀一向认为“美图”即美图本身，大家赏图就是了。

美女：觉得有意思就问啦！

一刀：我想问的是当你 FEEL BLUE 或是 UNDER PRESSURE 的时候，用什么办法化解？你觉得我是怎样一个人，不妨具体点。

美女：从前的话一定会选择吃大餐，现在可能会选择睡一觉。刀哥嘛，心思缜密、富有幽默感、有爱心、做事认真、有原则、优点太多了。

一刀：汗，这绝对不是我。接下来的问题是这几个：第一次是什么时候？当时的情况怎样？你的初恋是什么时候？到什么程度？你最愤怒的表现是？

美女：啊……大二那年的春天。当时的情况……Oh，痛……。初恋是怎么算的？如果要追溯到从有记忆算起，那就很早了，大概是在 15 岁的时候，我们最多是拥抱。生气的话……不想说话。

一刀：和你结婚的人，一定必须是你爱的那个人吗？你所向往的浪漫之都是哪里？你认为人的外表重要么？

美女：不一定，但是至少应该是爱我的人。人生十有八九不如意……能有很美的夕阳的海滩的地方就很浪漫。关于外表……我说不重要会不会让人觉得我很虚伪？

一刀：呵呵，女孩子还是期待被人爱得多些啊！拥有美丽夕阳的海滩，貌似“《DOA》系列”的一个场景。接下来的问题，如果世界即将灭亡，你会如何渡过生命的最后一天？如果世上只有一件物品能够陪你入土，你会选择什么？

美女：如果可以改变，我试图去阻止灭亡。如果不能，那么就尽量感谢所有对于我有恩的人。陪我入土……不知道，我觉得不需要。我希望火葬。

一刀：关于灭亡的回答，很豪迈啊！有几分巾帼不让须眉的意思呢！那么你最喜欢的城市是什么，说明理由。你最想要你的另一半为你做的事情是什么？

美女：最喜欢我的家乡啊！好吃的太多！美女太多！这样就够了。他只要 Be happy 就好啦！因为他快乐了我就快乐了。

一刀：06 年的愿望是？

美女：能有一个好工作，帮家里分担一点……当然，这基本上是不可能的。

一刀：这么懂事儿的女孩子，现在不多了。

美女：我觉得我妈妈一辈子都为了我了，我应该报答她……

一刀：你是个好孩子，真的！

美女：被表扬了，幸福 ing。

一刀：这个绝对是应该表扬的，因为确实很难得的。跟我一样大的这批人是第一代独生子女，我们现在不少都养成好吃懒做的习惯了。而你们这年龄的，很多已经彻底忘记什么叫感恩了。所以，你能这么想确实很难得。

美女：帮助和关心我的人这么多，怎么能不感恩呢？

一刀：呵呵，所以说你懂事儿。有相当比例的同龄人，都认为这是理所应当获得的。

美女：其实我觉得这个很大程度上和家庭的境遇以及父母的言传身教有关。虽说我父母从小就没有怎么直接教育过我，但是耳濡目染了他们为人处事的方式，我也对如何处理一些问题有了自己的看法。

一刀：没错，相对语言，父母的行为对孩子的影响其实更大。

美女：而且我觉得从家教这方面来说，父亲的责任远比母亲要大，毕竟多数情况下支撑一个家庭的还是父亲嘛！

一刀：我原以为只有男孩子才这么认为，没想到女孩子也这么看。

美女：呵呵，我觉得你应该是那种从小没少挨老爸训的调皮孩子。

一刀：这你就看错了。其实我小学时候，爸爸很少回家的，一直在外奔波。所以本刀小时候很那什么……

美女：什么？

一刀：是那种有些懦弱的，喜欢一个人独自躲在角落里看漫画的孤僻孩子。

美女：看不出来啊，那为什么您老人家现在这么剽悍啊？

一刀：还不是后来父亲的工作调动后，我接触他的时间增多了，受父亲影响，人生自然就变得剽悍起来了。现在回想起来，初中时候性格懦弱到谷低，就跟“电车男”那样的 Otaku 一样。 再加上自己当时较为瘦弱，于是没少被欺负……

美女：哈哈，Otaku 一刀！

一刀：……后来到高中时候，个子开始疯长，而性格也不再懦弱了。当然，跟人打架时发现对方再也占不到便宜，是性格转变的前提。

美女：我的性格貌似也是在高中时开始转变的，而且是突然转变，自己都不相信。从很泼辣变成很内敛那种。

一刀：逐渐发育成熟了嘛，自然就低调内敛了。其实是变得温柔和女性化了。

美女：我有吗？当年可没人用“温柔”这样的词来形容我啊！

一刀：被人称赞温柔，那你是不是感到特别舒服？

美女：那当然啦！

一刀：其实这也是本刀的职业病，我想让我的采访对象始终开心放松。你是否温柔，其实只有你 BF 最清楚。当然了，如果你执意让我体验你的温柔一面，本刀不反对。

美女：……

一刀：开玩笑的，尽管本刀更喜欢有些刁蛮任性的女孩儿，但跟这样温柔可爱的姑娘聊，确实很开心。

美女：貌似刀哥还挺机灵啊！

一刀：谢谢！不过说实在的，在美女面前，我永远是新来的。俗话说英雄难过美人关嘛！

阅读全文（874）| 回复（253）| 引用通告（011）

# 菲尔人格测试

这个测试是美国的菲尔博士在著名主持人奥普拉的节目里做的，国际上称为"菲尔人格测试"，时下被很多大公司人事部门用来测试员工的性格。

## 菲尔人格的10项测试题

**1 你何时感觉最好？**
A、早晨 2分
B、下午及傍晚 4分
C、夜里 6分

**2 你走路是：**
A、大步地快走 6分
B、小步地快走 4分
C、不快，仰着头面对着世界 7分
D、不快，低着头 2分
E、很慢 1分

**3 和人说话时，你：**
A、手臂交叠站着 4分
B、双手紧握着 2分
C、一只手或两手放在臀部 5分
D、碰着或推着与你说话的人 7分
E、玩着你的耳朵、摸着你的下巴或用手整理头发 6分

**4 坐着休息时，你：**
A、两膝盖并拢 4分
B、两腿交叉 6分
C、两腿伸直 2分
D、一腿蜷在身下 1分

**5 碰到令你发笑的事情时，你的反应是：**
A、欣赏地大笑 6分
B、笑着，但不大声 4分
C、轻声地笑 3分
D、羞怯地微笑 5分

**6 当你去一个聚会或社交场合时，你：**
A、很大声地入场以引起注意 6分
B、安静地入场，找你认识的人 4分
C、非常安静地入场，尽量保持不被人注意 2分

**7 当你非常专心工作时，有人打断你，你会：**
A、欢迎他 6分
B、感到非常恼怒 2分
C、在上述两极端之间 4分

**8 下列颜色中，你最喜欢哪一种颜色？**
A、红或桔黄色 6分
B、黑色 7分
C、黄色或浅蓝色 5分
D、绿色 4分
E、深蓝色或紫色 3分
F、白色 2分
G、棕色或灰色 1分

**9 临入睡的前几分钟，你在床上的姿势是：**
A、仰躺，伸直 7分
B、俯卧，伸直 6分
C、侧躺，微蜷 4分
D、头睡在一条手臂上 2分
E、被子盖过头 1分

**10 你经常梦到自己：**
A、落下 4分
B、打架或挣扎 2分
C、找东西或人 3分
D、飞或漂浮 5分
E、你平常不做梦 6分
F、你的梦都是愉快的 1分

## 分析

总分低于21分：内向的悲观者。大多数公司不喜欢这类性格。
21分到30分：缺乏信心的挑剔者。适合编辑、会计等数字和稽核工作。
31分到40分：以牙还牙的自我保护者。有最广泛的适应性。
41分到50分：平衡的中道者。适合人力资源工作。
51分到60分：吸引人的冒险家。适合市场开发与销售工作，适合独当一面。
60分以上：傲慢的孤独者。通常很有才华，但与人沟通功夫欠佳，可做研发指导工作。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=183795 楼主：jack

# 新作发售表

2006年3月14日－2006年4月5日

## PS2

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 14 | 横冲直撞：平行线 | Driver: Parallel Lines | Atari | ACT | 49.99美元 |
| 14 | 教父 | The Godfather | EA Games | ACT | 49.99美元 |
| 16 | 最终幻想XII | ファイナルファンタジーXII | Square Enix | RPG | 8990日元 |
| 16 | 吉他高手V＆狂热鼓手V | ギターフリークスV＆ドラムマニアV | Konami | MUG | 6980日元 |
| 21 | And 1街头篮球 | And 1 Streetball | Ubisoft | SPG | 39.99美元 |
| 23 | 灼眼的夏娜 | 灼眼のシャナ | Media Works | AVG | 6200日元 |
| 23 | 秋之回忆 ～从今以后again～ | Memories Off ～それから again～ | KID | AVG | 4800日元 |
| 23 | 皇牌空战 零 贝尔肯战役 | エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー | Namco | STG | 6800日元 |
| 23 | 遥远的时空中3 命运的迷宫 | 遥かなる时空の中で3 命运の迷宫 | Koei | AVG | 4800日元 |
| 23 | 真·三国无双4 帝国 | 真·三国无双4Empires | Koei | ACT | 4280日元 |
| 23 | 高圆寺女子足球 | 高圆寺女子サッカー | Starfish-Sd | AVG | 6800日元 |
| 23 | 鬼魂力量 VS 混沌时代 | スペクトラル VS ジェネレーション | Idea Factory | FTG | 6800日元 |
| 23 | 雀·三国无双 | 雀·三国无双 | Koei | TAB | 4800日元 |
| 23 | 格斗之王 极限冲击 MANIAX | KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX | SNK Playmore | FTG | 3800日元 |
| 27 | 全能战士：十锤 | Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | RTS | 49.99美元 |
| 29 | 创造职业球会：欧洲冠军杯 | プロサッカークラブをつくろう!ヨーロッパチャンピオンシップ | SEGA | SLG | 6800日元 |
| 30 | 王牌机师A·C·E 异世纪传说2 | Another Century Episode2 | Banpresto | ACT | 6980日元 |
| 30 | 高机动幻想 绿之章 ～狼与少年～ | ガンパレード·オーケストラ 绿の章 狼と彼の少年 | SCEJ | AVG | 6800日元 |
| 30 | 忍道 匠 | 忍道 匠 | Spike | ACT | 3300日元 |
| 30 | 绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～ | 绝体绝命都市2 ～冻てついた记忆たち～ | IREM | AVG | 6800日元 |
| 30 | 伊苏V 失落的沙之王国 | イース5 LOST KEFIN, KINGDOME OF SAND | Taito | RPG | 5800日元 |
| 30 | 新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 | 新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 | Bandai | AVG | 7800日元 |
| 30 | 魔炮使 黑姬 | 魔炮使い 黑姬 | Tomy | ACT | 6800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 1 | 摩托GP4 | MotoGP4 | Namco | RAC | 49.99美元 |
| 4 | 盟军敢死队 打击力量 | Commandos Strike Force | Eidos | FPS | 49.99美元 |
| 5 | NBA Ballers:phenom | NBA Ballers:phenom | Midway | SPG | 39.99美元 |

## PSP

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 14 | 虹吸战士：黑镜 | Syphon Filter: Dark Mirror | SCEA | ACT | 39.99美元 |
| 14 | 未名传奇：机密战士 | Untold Legends: The Warrior Code | SCEA | A·RPG | 39.99美元 |
| 14 | 来自俄罗斯的爱情 | From Russia With Love | EA Games | ACT | 39.99美元 |
| 16 | 信长的野望 烈风传 加强版 | 信长の野望 烈风传 with パワーアップキット | Koei | SLG | 4800日元 |
| 21 | 达斯特 | Daxter | SCEA | ACT | 39.99美元 |
| 21 | 分裂细胞：精华 | Splinter Cell Essentials | Ubisoft | ACT | 39.99美元 |
| 23 | 真·三国无双 二度进化 | 真·三国无双 2nd Evolution | Koei | ACT | 5280日元 |
| 27 | NBA球员：奇才 | NBA Ballers: Rebound | Midway | SPG | 39.99美元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 1 | 致命格斗：释放 | Mortal Kombat: Unchained | Midway | FTG | 39.99美元 |
| 3 | 战火兄弟连 | Brothers in Arms | Ubisoft | FPS | 39.99美元 |

## NGC

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 14 | 冰河世纪2 | Ice Age 2: The Meltdown | VU Games | ACT | 39.99美元 |

## GBA

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 14 | 冰河世纪2 | Ice Age 2: The Meltdown | VU Games | ACT | 29.99美元 |
| 23 | 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险 | クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン! | Banpresto | ACT | 4800日元 |
| 23 | 口袋棒球Dash | パワポケダッシュ | Konami | SPG | 4980日元 |
| 23 | 公主联盟 | ユグドラ·ユニオン | Sting | S·RPG | 4800日元 |

## NDS

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 16 | 破烂传奇 | ガラクテイル | Koei | AVG | 4800日元 |
| 16 | 我的战斗机 | オレのせんとうき | Taito | SLG | 4800日元 |
| 16 | 超剧场版Keroro军曹 演习！全员集合 | 超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合 | Bandai | ACT | 4800日元 |
| 20 | 银河战士Prime：猎人 | Metroid Prime: Hunters | 任天堂 | FPS | 39.99美元 |
| 23 | 伊苏 战略版 | イース ストラテジー | MMV | SLG | 4800日元 |
| 23 | 料理妈妈 | クッキングママ | Taito | ACT | 4800日元 |
| 23 | 深黑迷宫 | ディープラビリンス | IntactiveBrains | RPG | 4800日元 |
| 23 | 信长的野望DS | 信长の野望DS | Koei | SLG | 4800日元 |
| 23 | 口袋妖怪突击队 | ポケモンレンジャー | Pokemon | A·RPG | 4800日元 |
| 23 | 怪物炸弹 | モンスターボンバー | Taito | ACT | 4800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 3 | 罪恶装备：Dust Strikers | Guilty Gear Dust Strikers | Majesco | FTG | 39.99美元 |
| 3 | Top Spin 2 | Top Spin 2 | 2K Sports | SPG | 39.99美元 |

## Xbox

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 14 | 横冲直撞：平行线 | Driver: Parallel Lines | Atari | ACT | 49.99美元 |
| 14 | 教父 | The Godfather | EA Games | ACT | 49.99美元 |
| 14 | 彩虹六号：决胜时刻 | Tom Clancy Rainbow Six Critical Hour | Ubisoft | FPS | 29.99美元 |
| 21 | And 1街头篮球 | And 1 Streetball | Ubisoft | SPG | 39.99美元 |
| 27 | 全能战士：十锤 | Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | RTS | 49.99美元 |
| 28 | 孤岛惊魂 本能 进化 | Far Cry Instincts Evolution | Ubisoft | FPS | 29.99美元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 4 | 盟军敢死队 打击力量 | Commandos Strike Force | Eidos | FPS | 49.99美元 |
| 5 | NBA球员：奇才 | NBA Ballers:phenom | Midway | SPG | 39.99美元 |

## X360

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 16 | OverG | OverG | Taito | SLG | 6800日元 |
| 20 | 上古卷轴IV：湮灭 | The Elder Scrolls IV: Oblivion | 2K Games | A·RPG | 59.99美元 |
| 23 | 天外魔境 ZIRIA | 天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング | Hudson | RPG | 6800日元 |
| 23 | 火爆狂飙：复仇 | バーンアウト リベンジ | EA Games | RAC | 6800日元 |
| 23 | 真·三国无双4 帝国 | 真·三国无双4Empires | Koei | ACT | 4280日元 |
| 28 | 孤岛惊魂 本能 掠食者 | Far Cry Instincts Predator | Ubisoft | FPS | 59.99美元 |
| 30 | 摔角玫瑰XX | ランブルローズXX | Konami | SPG | 6980日元 |
| 30 | 战地2 现代战争 | バトルフィールド2 モダンコンバット | EA Games | FPS | 6800日元 |
| 30 | 拳击之夜3 | ファイトナイト ラウンド3 | EA Games | SPG | 6800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 3 | Top Spin 2 | Top Spin 2 | 2K Sports | SPG | 59.99美元 |

## 汇率 2006.03.08

| | |
|---|---|
| 100美元 | 804.75人民币 |
| 100日元 | 6.8419人民币 |
| 100欧元 | 955.65人民币 |
| 100港币 | 103.69人民币 |

## 网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

| 名次 | 游戏名称 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想XII | 880 |
| 2 | 皇牌空战 零 贝尔肯战役 | 409 |
| 3 | 真·三国无双4 帝国 | 396 |
| 4 | 绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～ | 219 |
| 5 | 真·三国无双 二度进化 | 186 |
| 6 | 银河战士Prime：猎人 | 142 |
| 7 | 大航海时代PSP | 125 |
| 8 | 分裂细胞：精华 | 105 |
| 9 | 火爆狂飙：复仇 | 82 |
| 10 | 信长的野望DS | 45 |

截止3月8日以前

## 近期PS2游戏推荐

《最终幻想XII》在这个月当仁不让地成为众多玩家的首选，庞大的故事架构、丰富的人物形象、有趣的新系统……都是你选择它的理由，这款重量级RPG也荣登超白金殿堂，成为了第六个获得FAMI通评分满分的游戏。而本作在发售的同时还会推出《最终幻想XII》特别限定版PS2（SCPH-75000 FF）主机套装“PlayStation2 FINAL FANTASY XII Pack”，以及主题连发手柄和记忆卡，这可真是到了考验一名《FF》饭的时候了，你经得起考验吗？

当然，最近不止有《最终幻想XII》，还有比前作更加出色的《皇牌空战 零 贝尔肯战役》在23日等着你呢，那种急速飞行的爽快感、宏大的音乐、以及气势磅礴的空战将会是给各位模拟飞行游戏迷们最好的礼物！

## 近期PSP游戏推荐

PSP上真正16:9的《三国无双》来了，“《无双》家族”又添新丁！虽然这种走格子的系统会对习惯了传统无双的你产生一些不适应，但还是有它独特的魅力的，在战斗中你将会更加注重策略和技巧。在《真·三国无双 二度进化》中移植了正统四代的很多优秀要素，且不说觉醒系统和进化攻击带给你的爽快感，单是那48名武将的全部登场就够令你尖叫的了。

## 近期NDS游戏推荐

想必各位已经从试玩版中体验到了《银河战士PRIME：猎人》的绝佳手感和无限乐趣了，在等待了一年之久后，本作终于要在3月20日发售了，解谜、对战等要素将会更加丰富，各位《银河战士》FANS可一定不要错过喔！

## 近期X360游戏推荐

本月次世代主机终于发威了，《OverG》、《天外魔境》、《火爆狂飙：复仇》、《真·三国无双4 帝国》、《摔角玫瑰XX》、《拳击之夜3》……相信Xbox360会越来越受到大家的关注！

LEVELUP 游戏城寨

2

LeveL

2006.4A

3月31日见!

ISBN 7-88488-651-0

9 787884 886517 >

想在《levelup 游戏城寨》上看到什么，不要犹豫，到 http://www.levelup.cn/levelupbook 说出来吧！